ANIMAÇÃO | FOTOS PANORÂMICAS | PINTE COMO VAN GOGH | PROFUNDIDADE DE CAMPO

11

Photoshop® creative

...ra com o conteúdo da revista **Advanced Photoshop**

contém **64** páginas de **TUTORIAIS**

Crie seus Pincéis

Aprenda a usar o filtro Lighting Effects para criar pincéis surrealistas

Loira ou morena?

Mude a cor do cabelo de suas modelos facilmente

Unsharp Mask

Domine a técnica para aumento de nitidez

Ficção Científica

Ilustradores profissionais contam seus truques e dicas

ANO I | #11 | R$ 14,90 | € 4,90

DIGERATI

5ª EDIÇÃO

2009 PIXEL SHOW

O DNA CRIATIVO

LOCAL FECOMERCIO /SP

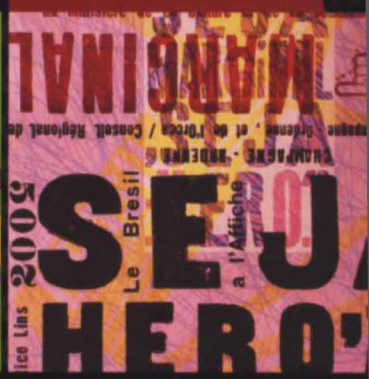
CONFERÊNCIA + FEIRA DE ARTE E DESIGN | DIAS 10 E 11 \ OUTUBRO \ 2009

+ MOLLY CRABAPPLE E.U.A

+ MUSA WORK LAB Portugal

+ NELSON BALABAN

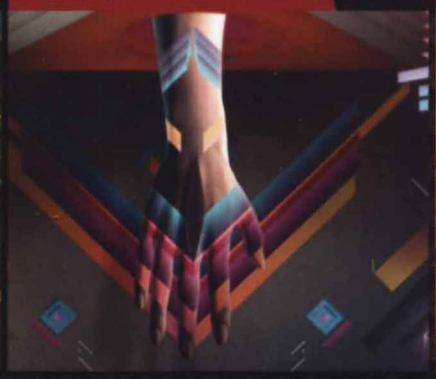
+ RICO LINS



+ ESTÚDIO ÁRVORE

+ CUBO CC

+ SANTA



+ SESPER

VALOR ESPECIAL PARA PAGAMENTO ANTECIPADO

VAGAS LIMITADAS

WORKSHOPS + EXPOSIÇÕES + MINI FEIRA
PRÊMIOS + BRINDES + PAINEL ILUSTRAÇÃO / GRAFFITI + PALESTRAS + FESTIVAL DE MOTION

INFORMAÇÕES / COMPRA DE INGRESSOS

WWW.PIXELSHOW.COM.BR/SP

INFO@PIXELSHOW.COM.BR

TEL: 11 **5084 9040 / 3926 0174**

E MUITO MAIS

twitter · www.twitter.com/zupi
flickr · www.flickr.com/zupidesign

APOIO

MAC+ arts ABRAWEB Photoshop creative vista DIGITAL DESIGNER CONFRARIA AGÊNCIA INTERATIVA designGráfico XROW DESKTOP NOIZE Don't Panic Publis

Bem-vindo

www.photoshopcreative.com.br

Uma amostra do que você lerá nesta edição

Nossa missão

Nós, da Photoshop Creative, prometemos sempre apresentar a melhor seleção de matérias para aperfeiçoar suas habilidades com o Photoshop. Sejam análises profundas de ferramentas e técnicas, ou aulas de criação de peças gráficas, cuidaremos para que as informações sejam precisas e úteis. Nós queremos transformá-lo em um expert em Photoshop, e que você se divirta trabalhando tanto como nós nos divertimos fazendo a revista.

Instruções

Todos os nossos tutoriais são multiplataforma, ou seja, podem ser realizados tanto no Mac quanto em PC. Para universalizar os atalhos, utilizamos o seguinte esquema:

» Quando usamos ***Cmd*** e ***Ctrl***, as teclas são separadas por uma barra, na seguinte ordem: ***Ctrl/Cmd***

» ***Alt*** é usada para Mac e PC

Para baixar os arquivos dos tutoriais, acesse nosso site em **www.photoshopcreative.com.br**

Olá, inventores!

Nesta edição, entrevistamos Russell Williams, coarquiteto da equipe de desenvolvimento do Photoshop e uma das pessoas que está trabalhando duro para terminar a próxima versão do nosso programa preferido.

Aproveitando a deixa, gostaríamos de dar alguns pitacos com relação ao que gostaríamos de ver no Photoshop e em toda a suíte Adobe CS5:

» Chega de novos recursos! Queremos programas velozes mais leves, com acesso mais rápido e intuitivo às ferramentas principais e mais usadas pelos profissionais. O Photoshop está tão inchado que foi preciso criar quatro versões do mesmo programa: Photoshop Elements, Photoshop CS4 e Photoshop CS4 Extended e Photoshop Lightroom (isso sem citar o Photoshop.com).

» Adeus às ferramentas que ninguém mais usa! Elas só servem para deixar o programa mais pesado e confundir a cabeça de quem está começando com menus que abrigam mais de 50 funções diferentes. A nova ordem mundial é a simplificação.

» Interface multilíngue! Por que diabos não podemos escolher em que língua queremos rodar nossos programas? Nas preferências do Photoshop até existe a opção de escolher o idioma desejado, mas ela só mostra aquele em que o programa foi instalado e o instalador só deixa instalar em uma única língua. Mais coerência, Adobe!

» Integração com o Photoshop.com! Para quem não sabe, esse é o serviço da Adobe concorrente do Flickr, pouco divulgado, cuja integração com os aplicativos da empresa é muito pobre – para não dizer zero.

» Preço mais acessível! Em tempos de crise e concorrência acirrada, não dá mais para pagar tão caro por aplicativos, por melhores que sejam. A Quark aprendeu a lição da pior forma. Está na hora de revisar os preços de todos os produtos e pacotes de produtos vendidos ou vamos parar de pagar por atualizações duvidosas. O fracasso de vendas da suíte CS4 foi outro bom exemplo.

» Menos opções! Para que tantas opções de pacotes de produtos? Três versões estariam suficientes: Graphic Design, Web Design e Audio/Video. Além dessas, poderiam existir mais dois pacotes especiais: Master Collection Pro e Master Collection Student. A versão para estudantes deveria ter um preço tão acessível com o MS Office Home & Student, por exemplo, que traz três licenças da suíte de escritório da Microsoft por menos da metade do preço original.

Esperamos que a Adobe ouça nossas preces e nos presenteie com pelo menos alguns dos nossos desejos. E vocês, caros leitores, o que desejam para a próxima versão do Photoshop?

Boa inspiração!

Luciano Hagge, **Editor**
hagge@photoshopcreative.com.br

sumário

Destaques desta edição

06 Creative forum
Diga o que quiser em alto e bom som na nossa seção de cartas dos leitores

10 Creative hub
Fique por dentro das últimas notícias de tecnologia

14 Nosso leitor
Revele um pouco de você e do seu trabalho para os outros leitores da revista

16 Entrevista internacional
Batemos na porta da frente da Adobe para conversar com o coarquiteto do Photoshop, Russell Williams

18 Dúvidas
Soluções para dificuldades na reparação de fotos ou problemas de edição de imagem no Photoshop

23 Tutoriais
Nesta edição: pinte como Van Gogh, desenhe silhuetas, digitalize imagens grandes, aprenda a usar o Unsharp Mask, mude a cor do seu cabelo, pinte com pincéis realísticos, faça uma tempestade em uma xícara e crie um panorama 360º

59 Resenhas
Nesta edição: conheça as câmeras Ricoh CX1 e Panasonic LUMIX DSC-ZS1, dê um toque profissional aos seus retratos com o Portrait Studio 9 e saiba se o novo livro do Clicio sobre Lightroom vale a pena

67 Advanced
Nesta edição: aprenda a imitar efeitos de Ficção Científica, crie arte geométrica e ilustrações fotográficas, crie novos mundos, use o Photoshop para fazer animações, domine a criação com água...

PÁG. 68

25 efeitos de ficção científica

Os melhores artistas da área compartilham suas técnicas criativas

10

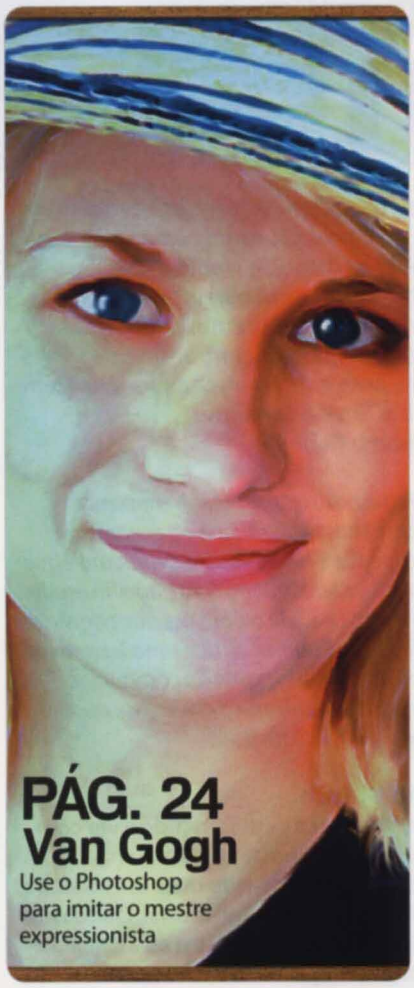
Creative hub
Notícias quentinhas
As últimas notícias da comunidade, além de eletrônicos, câmeras etc.

16

Russell Willians
Entrevista Internacional
O fotógrafo e coarquiteto do Photoshop conta tudo sobre os bastidores na Adobe

62

Ricoh CX1
A caixa mágica
Uma compacta cheia de truques, com funções de salvamento de cliques



PÁG. 24
Van Gogh
Use o Photoshop para imitar o mestre expressionista

94

Água
Design aquático
Em gotas, pingos ou tempestade, use os estilos de camada

Criatividade
Projetos que inspiram

24 **Pinte no estilo Van Gogh**
Transforme um retrato em uma pintura do mestre expressionista

28 **Crie uma silhueta no Photoshop**
Aprenda a transformar uma imagem comum em uma silhueta

30 **Como... escanear imagens grandes**
Você não está limitado ao tamanho de seu scanner

36 **Superprofundidade**
Produza uma imagem nítida do primeiro plano até o fundo

40 **Mude a cor de seu cabelo**
As camadas de ajuste garantem um loiro mais natural

48 **Crie tempestade em uma xícara**
Distorça um pouco o ditado popular com mesclagens sutis

52 **Extraia o máximo de suas camadas**
Crie a ilusão de uma segunda pele usando blending modes

56 **Crie um panorama a 360º**
Capture uma imagem e transforme-a em panorama circular

Técnicas
Entenda o software

34 **Filtro Unsharp Mask**
Mais controle sobre a nitidez com este prático filtro

44 **Efeitos realísticos de pincel**
Nosso guia definitivo para sujar as mãos

Resenhas
Confira nosso veredicto

60 **Portrait Professional Studio v9**
Transforme retratos em imagens impressionantes e profissionais

62 **Ricoh CX1**
A compacta cheia de truques da Ricoh

64 **Livro Adobe Lightroom 2**
Chegou o manual em português que estava faltando

65 **Panasonic Lumix DMC-ZS1**
Nova câmera da Panasonic no mercado brasileiro

Avançados
O mundo profissional

68 **25 efeitos de ficção científica**
Os melhores artistas da área compartilham suas técnicas criativas

76 **Arte geométrica**
Crie ilustrações contemporâneas usando formas e padrões

82 **Ilustração criativa com fotos**
Aprenda a transformar uma foto comum em uma obra abstrata

86 **Crie uma animação time lapse**
Transforme uma sequência de imagens em uma animação

88 **Novos mundos**
Aprenda a usar o Terragen para criar cenas futurísticas de arrepiar

94 **Use imagens de água para criar**
Use os estilos de camada para criar seus designs aquáticos

QUAL É O TAMANHO DO SEU PROBLEMA?
SÓ A CALLIGRAF TEM A SOLUÇÃO SOB MEDIDA.

Impressões em até 1,60x1,10m.
(impressão offset)

• displays de papelão • embalagens
• totens • serviços gráficos tradicionais
• ISO 12647

RJ (21) 2472-9620 SP (11) 2855-9077
www.calligraf.com.br

Photoshop creative

Coordenador Editorial
Hudson de Almeida

Redação
Editor-chefe
Heinar Maracy
Editores
Luciano Hagge Dias e Sérgio Miranda
Tradução
Julia Vidile
Revisão e checagem
Sirlene Farias (colaboradora)
Arte
Luciano Hagge Dias, Sergio Bergocce e Luciane Haguihara
Colaboradores
Ale Mello, Alex Villegas, André Sugai, Carlos Bela, Cesar Hashimoto, Clicio Barroso, Daniel Xavier, Eddie Mendes, Everaldo Coelho, Flávio Albino, Fábio Sasso, Jean Boechat, José Fujocka, Mário Amaya, Marco Andrei Kichalowsky, Tony de Marco

Publicidade
Gerente de contas
Simone Siman ☎ 11 3217-2629
siman@macmais.com.br

Atendimento ao Leitor - Suporte
email: atendimento@digerati.com.br, suporte@digerati.com.br

Edições anteriores
atendimento a jornaleiros: ☎ 11 3217-2600
televendas: ☎ 11 3217-2600
email: vendas@digerati.com.br
fax: ☎ 11 3217-2616
site: www.lojadigerati.com.br

Assinaturas
☎ 11 3512-9462 / ☎ 21 4063-6989
Horário de atendimento:
de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h
site: www.assinedigerati.com.br

Contato
Redação
R. Haddock Lobo, 347, 12° andar
São Paulo – SP, CEP 01414-001
☎ 11 3217-2600, Fax: ☎ 11 3217-2616
Representante comercial nos EUA
USA-Multimedia
☎ +1-407-903-50000, ramal: 222
email: info@multimediausa.com
Marketing
☎ 11 3217-2607
e-mail: marketing@digerati.com.br,
Desenvolvimento de negócios
José Renato Mannis
email: jrmannis@grupodomo.com.br
SAC
das 9h às 18h ☎ 11 3217-2626
Windows Live Messenger: atendimento@digerati.com.br
iChat: suportedigerati@aim.com

DIGERATI

Photoshop Creative
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
☎ 21 2195-3200
Distribuidor para Europa e América Latina:
Malta Internacional
☎ 11 3129-3377
Impressão
IBEP Gráfica

Digerati é uma empresa do

GRUPO DOMO

ANER FIPP MPA

IMAGINE PUBLISHING

Esta revista é publicada sob a licença da Imagine Publishing Limited. Todos os direitos do material licenciado pertencem à Imagine Publishing Limited e não podem ser reproduzidos, seja no todo ou em partes, sem o consentimento prévio por escrito da Imagine Publishing Limited. © 2008 Imagine Publishing Limited. www.imagine-publishing.co.uk.

Creative Forum

DISTORCENDO DIFERENTE

Tenho contato com o Photoshop desde pequeno, trabalho com fotografia publicitária e mídia impressa, e a partir o momento em que conheci esta ferramenta mágica, quis me aprofundar. Aprendi tudo na marra, fuça daqui, fuça de lá; nunca fiz curso e acho que só serviriam para dar uma leve complementada em algo que, talvez, ainda não tenha ficado claro. Fiquei muito feliz quando por acaso soube da revista. Perdi as quatro primeiras edições, mas a partir da quinta, eu já sabia que todo mês eu estaria na banca. Gostaria de pedir para as próximas edições matérias sobre banco de imagens de alta resolução, pagos ou não. Uso quase que somente o stock.xchng (www.sxc.hu), e quando não encontro o que procuro, vou buscar no Google, mas a resolução fica muito a desejar. Gostaria também de fazer uma pequena observação: na última edição, foi mostrado um tutorial de como fazer uma película tradicional, e no último passo (passo 09) pede-se para usar a ferramenta Warp. Tentei usá-la, mas achei muito falso, então gostaria de aconselhar o uso do filtro Shear, presente no grupo Distort. Vale lembrar que para usar o filtro, é preciso girar a foto em 90°, aplicá-lo e voltar.
Thiago

Obrigado pela dica, Thiago. Para adquirir as edições anteriores da sua revista preferida (sabemos que é) basta acessar o site www.lojadigerati.com.br e encomendar as edições faltantes. Se não quiser perder mais nenhuma, você pode também optar pela assinatura anual ou bi-anual, que sai bem mais barato que comprar todos os meses e é entregue quentinha no conforto do lar.

MENU À LA CARTE

Tem algo que está me atrapalhando na hora de fazer os tutoriais: gostaria de sugerir que vocês especificassem melhor os menus. Sei que a maioria de seus leitores são profissionais com alguns bons anos de experiência, mas também existem aqueles que, como eu, são iniciantes. Por exemplo, na escola em que estudo, uso o CS3 em português e tenho que aprender sozinha o programa em inglês. Na hora de fazer os tutoriais, vocês explicam o que devemos fazer, mas não indicam onde está determinada ferramenta, ou em qual menu deve-se ir para encontrar tal coisa. Para quem é iniciante e tem pouca experiência em inglês, isso dificulta bastante.
Gabriela Bueno Rabello

Gabriela, daqui para frente prestaremos mais atenção aos menus mais difíceis de encontrar e tentaremos localizá-los melhor. O problema é que na maioria das vezes simplesmente não há espaço para tanto texto! Uma dica para usuários de Mac: no menu de Ajuda/Help, você tem uma ferramenta de busca; basta digitar o nome do comando e BUM! Uma setinha azul indica onde você pode encontrá-lo! Assim fica fácil, né?

TUTORIAL DIFÍCIL

A edição #09 matou a pau! Tem tudo a ver com meu trabalho, gostei bastante. Mas... não teria um tutorial da pintura do leão mais simplificado? É que aquele está muito profissional. Queria um mais simples passando do básico ao avançado. Sei que a prática é que vai fazer isso acontecer, mas há alguns detalhes que fazem a diferença quando ensinados por um profissional da área.
Bruno Almeida

Realmente, Bruno, se não praticar, não tem jeito. Se você acha difícil pintar um leão, imagine o que não estou passando tentando aprender alemão. Rimou! Mas falando sério, cada tutorial é diferente. Todas as edições nós publicamos pelo menos uma matéria sobre pintura digital e é praticando com todas elas que você vai acabar aprendendo truques que tornarão o trabalho do dia a dia mais fácil e rápido. De toda forma, vamos procurar outros mais fáceis para as próximas edições.

CADÊ O CD?

Queria dizer que a Photoshop Creative é a melhor revista sobre Photoshop que eu já li. Sou designer, trabalho com webdesign e criação de marcas, e para mim foi uma mão na roda. Mas acho que deveriam subir dois reais no

Compartilhe suas experiências, problemas e triunfos com o Photoshop, critique a revista e sugira matérias

preço, como na primeira edição, para que possamos ter o CD novamente.
Max Moreira

Achamos que discos compactos são uma tecnologia do século passado. Brincadeira! Mas a verdade é que eles são realmente muito caros e a grande onda agora é o online. Claro que ninguém é obrigado a ter banda larga em casa, mas como profissional da área digital, não dá pra viver mais na era da internet discada. Mas a sugestão está anotada.

IMAGENS GRANDES

Estou tentando baixar fotos do site www.sxc.hu, que vocês sugerem, mas quando faço o download normal e vou usar as fotos, elas se revelam muito pequenas. Se tento dar um Ctrl + T, elas ficam manchadas (pixelizadas). Como faço para abrir as imagens e transformá-las em Plano de Fundo ou demais trabalhos?
Nereide

Antes de qualquer coisa, tenha certeza de que você clica na imagem para que ela apareça em outra janela. Quando você usa o campo de busca do site e a imagem aparece na tela junto com um monte de outras informações, é preciso clicar novamente nela. Esse é o tamanho real da imagem (não é a miniatura que aparece quando se usa o campo de busca do site). Se mesmo assim a imagem ainda aparecer muito pequena, não tem muito jeito. Nós indicamos essas imagens porque para seguir o tutorial não se faz necessário o uso de imagens enormes – isso só tornaria o trabalho mais lento. Uma saída é usar bancos de imagens pagos, mas para fazer tutoriais e usar de wallpaper acaba ficando caro demais. Outra alternativa é sair por aí fotografando e montar seu próprio banco de imagens em um HD externo.

PESSOA DIFÍCIL

Na edição #2, na seção Creative Hub, há uma pequena matéria sobre um prêmio de fotografia chamado TPOTY. Eu reparei que no canto inferior direito, há uma belíssima foto, do vencedor de uma das competições. Em vão, procurei no site da TPOTY por uma versão da foto em alta qualidade para usar no meu PC como wallpaper, mas a imagem que eles têm é de um tamanho terrivelmente pequeno. Tentei entrar em contato com o TPOTY para que me fornecessem a imagem, mas eles não podem enviá-la, a não ser que seja para imprensa no uso de divulgação do evento. Tentei procurar o fotógrafo Pang Piow Kan, mas ele não tem site, email nem nada. Resumindo: vocês são minha última esperança! Tenho que conseguir aquela foto.
Roy

Realmente, o tal Pang é difícil de encontrar! Acho que na Malásia os weblogs não devem ser lá muito populares. Tudo o que conseguimos foi achar seu perfil no Facebook, uma rede de relacionamentos do tipo Orkut, muito popular fora do Brasil. Tente conseguir uma nova amizade e veja no que dá: www.facebook.com/people/Pang-Piow-Kan/.

DIVERGÊNCIA DE OPINIÕES

Gostaria de expor meu ponto de vista sobre alguns leitores que pedem mais matérias sobre manipulação. É sempre bom diversificar o assunto, mas deixar de abordar pintura digital é um absurdo. O Photoshop sempre foi usado para manipulação e tratamento de fotos e, de uns tempos para cá, cada vez mais ele está sendo usado para pintar e para vídeos. Tenho estudado e me interessado muito por profissionais que trabalham como ilustradores de games. É possível perceber que trabalham com manipulações de imagens, fotos e pinturas digitais.
Claudio Vilhena

Em uma revista como a nossa, principalmente, é muito difícil agradar a gregos e troianos, mas sempre procuramos publicar tutoriais diversificados e interessantes para todos. Pintura digital e manipulação fotográfica são dois temas permanentes em nossas páginas, não só porque atraem muitos leitores interessados mas porque são a alma do trabalho com o Photoshop desde os primórdios. Claro que as tendências vão mudando, os artistas e os programas vão se adaptando às novas regras do mercado e aos novos tipos de uso das mídias que produzem, mas nunca será possível deixar de retocar imagens fotografadas ou deixar de pintar arte digital. Continuaremos com nossos tutoriais criativos e acompanharemos as mudanças.

PHOTOSHOP FAZ BEM PARA A SAÚDE

Sempre tive desejo de aprender a trabalhar com Photoshop. Durante muito tempo, esse foi um desafio, pois todas as revistas que procurava repetiam os mesmos assuntos e os cursos eram muito caros. Participava de qualquer evento em que o tema fosse imagem, vídeo etc., e fui conhecendo este maravilhoso programa. Sou Agente de Saúde Pública e fiquei extasiado ao descobrir esta revista. Tenho nela uma verdadeira escola, e agora já estou com pequenos projetos na área de edição de imagens, motion graphics (aprendi muito na edição número 9). Tenho 58 anos e por intermédio desta maravilhosa revista estou tendo a oportunidade de aprender de fato Photoshop. Obrigado.
Luis Carlos Oliveira Amaral

Snif, snif... obrigado pelos elogios, Luis! Você é a maior prova de que nunca é tarde para começar. Ficamos muito felizes em saber que está finalmente conseguindo realizar seus projetos no Photoshop devido à nossa revista, mas não queremos desestimulá-lo! Participar de eventos e absorver conhecimento de outras fontes continua sendo válido e primordial para o seu aprendizado e aperfeiçoamento. Não deixe de comprar a revista, mas também não deixe de se perguntar se há maneiras melhores e mais eficientes de fazer o que foi proposto em um dos nossos tutoriais criativos.

Galeria

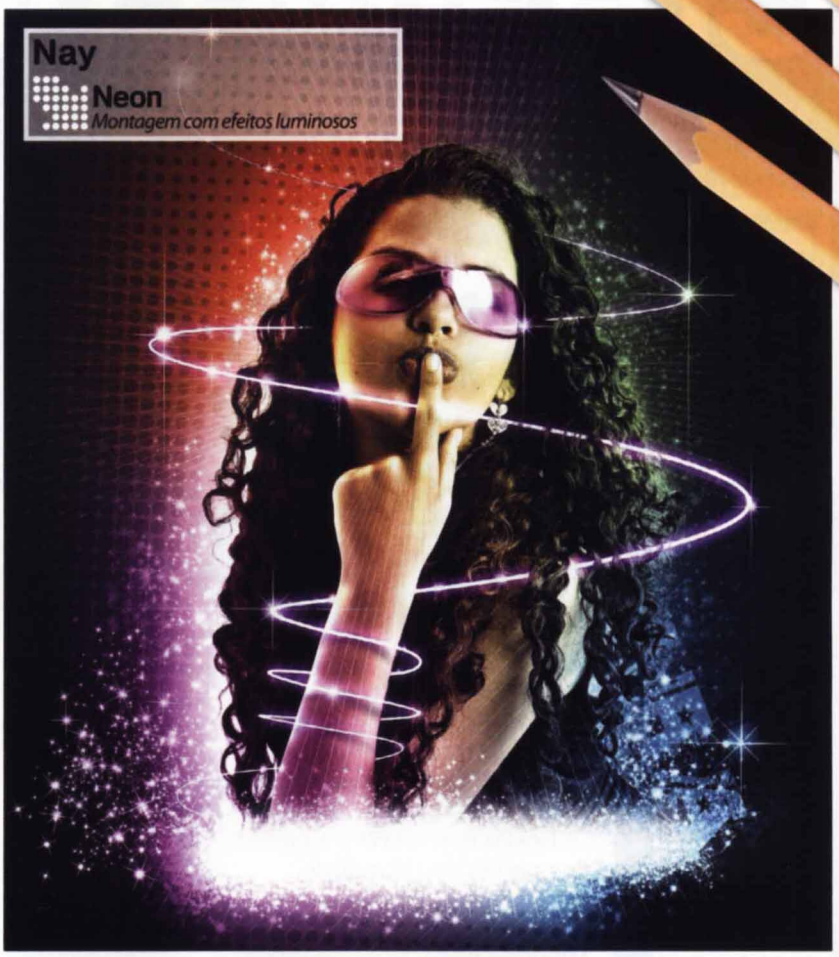
O que pintou de melhor no nosso site este mês, selecionado pelo nosso editor online Mario Amaya.

Danielle Pioli

Ginger

Pintura Digital sobre retrato

Rafael Pires
Guardian
Fusão e pintura digital



Nay
Neon
Montagem com efeitos luminosos

Daniel Sinoca
Aracnofobia 2
Carro de trem cheio de aranhas

Diego Marcondes
Apocalipse
Montagem de catástrofe natural

Lucas Felipe
Fusão 3
De uma série de fusões entre animais

Creative hub

As últimas da comunidade Photoshopista

Newsflash

PROCESSADOR DE IMAGENS

O fCoder Group, Inc lançou um serviço online gratuito no qual imagens podem ser cortadas e redimensionadas em massa, além de ser possível ajustar o brilho e o contraste. **www.online-image-converter.com**

CAMADAS PORTÁTEIS

A Gotow.net lançou um novo aplicativo para iPhone e iPod Touch, o Layers 1.0. O Layers tem diferentes modos de pintura e até cinco camadas por desenho. As imagens podem ser exportadas como arquivo do PS. Custa US$ 5 em **www.layersfor iphone.com.**

AS PESQUISAS MOSTRAM

O site de buscas Yasni.com fez um estudo com 1.412 britânicos que indica que quase 40% passam mais de um dia por mês buscando informações na internet sobre eles próprios ou conhecidos. **www.yasni.com**

DESTAQUE: FUJIFILM A Fujifilm anuncia seu revolucionário sistema Real 3D

A primeira câmera 3D

A próxima etapa da fotografia digital já chegou e se tornou realidade pelas mãos dos cientistas da Fujifilm.

A FinePix Real 3D W1 é a primeira compacta com capacidade de fotografar imagens em três dimensões, deixando para trás a fotografia plana. A câmera emprega duas lentes e dois sensores para construir as imagens e formar a profundidade necessária em uma captura 3D.

A W1, com 10 megapixels, tem duas lentes sincronizadas com zoom óptico de 3x e captura imagens em 3D no Real Photo Processor da Fujifilm. As informações da imagem, como foco, brilho e tonalidade, de ambas as lentes são mescladas, com resultados espantosos. O inovador monitor LCD Real 3D de 2,8 polegadas permite uma composição clara e natural e reproduz imagens em 2D e 3D. Usando a função 3D Two-Shot da câmera, você pode ajustar a segunda foto de acordo com a distância do objeto e, então, capturar uma imagem 3D completa. É possível editar o efeito 3D quando ele for difícil de obter, por exemplo, na fotografia em macro.

A W1 vem repleta de recursos, incluindo o modo Dual Capture para imagens 2D normais e uma opção de captura de filmes em 3D para cinematografia dinâmica. A vantagem de fotografar com duas lentes é que, no modo Dual Capture, é possível fotografar a mesma cena com duas configurações diferentes.

A Fujifilm lançou também o visualizador FinePix Real 3D V1. Trata-se de um display de 8 polegadas para visualizar imagens e filmes em 3D em um LCD de alta resolução. Basta inserir o cartão SD da câmera W1 e pressionar um botão. É ideal para mostrar fotos a seus amigos. Outra alternativa é conectar a câmera ao PC com um cabo USB de alta velocidade.

Este novo mundo do 3D não para por aí. A Fujifilm aperfeiçoou a arte de imprimir imagens em 3D capturadas com a câmera, usando folhas lenticulares para reproduzir as imagens tridimensionais.

Adrian Clarke, diretor da Digital Imaging, declarou: "A Fujifilm lançará um serviço direto de impressão para os compradores da câmera 3D, devido à novidade e à complexidade do sistema de impressão".

A câmera Real 3D W1 e o display V1 estarão disponíveis a partir de setembro – preços ainda não divulgados.

Não é possível reproduzir os efeitos 3D na impressão, mas a FinePix Real 3D W1 permitirá capturar imagens mais incríveis que a realidade

O display Real 3D V1 permite reproduzir imagens e filmes em três dimensões

FALE CONOSCO! | MANDE MENSAGENS PARA **EDITOR@PHOTOSHOPCREATIVE.COM.BR**

Novidades

60 filtros de edição de fotos

O Mystical Tint Tone and Color 2.0 está disponível para uma experiência completa em filtros. O programa independente ou plug-in tem 60 filtros artísticos para dar a cada foto um ambiente específico de acordo com a imagem. Experimente combinações ilimitadas e filtros em uma interface não destrutiva. Entre os recursos, estão os Portrait Filters para retoques de precisão. Custa US$ 250 em **www.autofx.com**.

Melhores detalhes

Dê um jeito nos detalhes de suas imagens com o novo AKVIS Enhancer v10. O programa pode tratar de luz insuficiente ou excessiva, imagens borradas ou fora de foco. A versão independente é compatível com alto alcance dinâmico e expande detalhes nas áreas de sombra e de luz. A partir de US$ 70, ou baixe a versão de teste de dez dias. **www.akvis.com**

RECURSOS **Inspiração para seus projetos**

Recursos gratuitos

Faltam ideias para seu próximo projeto no Photoshop? Corra para o Juice Box Visual online para ter uma nova visão do design.

A mente genial por trás do Juice Box Visual é o artista Javid Kazmi, que oferece recursos gratuitos para a comunidade photoshopeira. Há conjuntos de pincéis e papéis de parede para sua área de trabalho, além de designs para o celular. Adoramos o estilo gestual do trabalho de Javid, que ele transformou em um leque de pincéis únicos e inteiramente gratuitos para seu uso experimental e artístico. Você também pode se inspirar em outros artistas presentes no Juice Box Visual.

Javid explica: "Comecei o Juiceboxvisual.net como um lar na web, apresentando meu trabalho, como papéis gratuitos para desktops e celulares, para oferecer recursos gratuitos para os designers". Confira o portfolio de Javid em **www.juiceboxvisual.net** e refestele-se na sua alta qualidade.

LANÇAMENTO **Controle sua DSLR de seu iPhone**

onOne Camera Remote

A onOne lançou o DSLR Camera Remote para iPhone e iPod Touch e mudou a cara do controle sem fio de câmeras. É o acessório perfeito para os amantes da fotografia.

O programa DSLR Camera Remote permite acertar as configurações de sua câmera sem cabo algum. Ajuste a posição da câmera e conecte-a a um laptop com suporte a Wi-Fi. O modo Live View pode ser também transferido de sua DSLR para o iPhone ou iPod Touch para acertar a composição.

O programa apresenta controles de velocidade do obturador, abertura, equilíbrio de brancos, qualidade da imagem e mais. É perfeito para posições difíceis ou ângulos baixos, eventos esportivos e casamentos.

O DSLR Camera Remote está disponível na loja iTunes da Apple por US$ 20 (Professional) ou US$ 2(Lite). Corra para **www.ononesoftware.com** para ver uma lista das DSLRs compatíveis.

IMPACTA TECNOLOGIA
Av. Paulista, 1009 - 9º andar
(próx. metrô Trianon-Masp)
(11) 3254-2200 | www.impacta.com.br

EVENTOS

Evento realizado em agosto reuniu mais de 26 mil visitantes

PhotoImage Brazil

Texto por Bianca Hayashi, Sérgio Miranda e Marco Andrei Kichalowsky. Fotos por Mario Amaya.

De 11 a 13 de agosto, aconteceu a 17ª edição do PhotoImageBrazil (PIBrazil), a maior feira de foto e imagem da América Latina, no Centro de Exposição Imigrantes. O evento reuniu mais de 26 mil visitantes, que puderam conferir as novidades dos 130 expositores e 200 marcas.

Com um movimento de mais de 50 milhões de reais em negócios, os destaques da feira ficaram por conta dos lançamentos de produtos. "Tínhamos tudo para ter um ano difícil, mas é uma edição de recordes: superamos o número de visitantes, o número de expositores e o valor de negócios realizados durante a feira", afirma Duda Escobar, Show Manager da PIBrazil. Com isso, mais de 60% dos expositores já garantiram seu lugar na edição de 2010.

Para quem está procurando uma nova câmera digital, a feira trouxe várias opções. O preço baixou em média 9,3%, de acordo com a pesquisa do GfK Retail and Technology Brazil. Os estudos também indicam que a crise já é passado e os analistas preveem um crescimento de até 2,3% no segundo semestre.

Entre as câmeras fotográficas, a Panasonic apresentou cinco modelos de câmeras da linha Lumix 2009 (com preços variando entre R$ 700 a R$ 2.700) e contou com a presença do fotógrafo Henrique Lorca. A LX3 é o destaque da marca e tem lente Leica DC Vario-Summicron grande angular de 24 mm e vários acessórios, como flash externo, lente de conversão, visor óptico externo, adaptador de lente e um CCD de 1/1.63", que garantem imagens quase sem ruídos e alto alcance dinâmico.

A Sony trouxe lançamentos da linha Cyber-shot e semiprofissionais Alpha. Como está entrando para o mercado de câmeras DSLR (Digital Single-Lens Reflex), a marca oferece dois modelos semiprofissionais da linha Alpha, a DSLR-A230 (preço sugerido: R$ 3.100) e a DSLR-A330 (preço sugerido: R$ 3.500), ambas com 10.2 megapixels.

Com a DSLR-A230, o usuário pode enquadrar objetos em posições que outras câmeras não conseguem, ajustando os ângulos para cima e para baixo em tempo real. Já a DSLR-A330 permite colocar os equipamentos em posições distantes do rosto sem perder a visualização da imagem no LCD.

Na linha das Cyber-shot, o destaque fica por conta da DSC-HX1 (preço sugerido: R$ 2.700), o primeiro modelo que tem a função Sweep Panorama, que permite a captura de fotos panorâmicas. A DSC-HX1 usa o sensor EXMOR CMOS, o mesmo utilizado nas câmeras profissionais da Sony, que capta imagens em alta velocidade com qualidade de até dez quadros por segundo e resolução de 9.1 megapixels. Ela também tem a função Smile Shutter, que dispara sozinha quando detecta um sorriso.

Para os amadores, a Sony reserva a DSC-W275 (preço sugerido: R$ 1.600), também com tecnologia Smile Shutter, dez tipos de retoque na própria câmera e a possibilidade de salvar as fotos como slide show com o uso do Photo Music, que oferece quatro opções de músicas e quatro tipos de efeito.

Já a Nikon mostrou a câmera D300s, que conta com 12.3 megapixels de resolução,

sensor de imagem formato DX de alta resolução e captura até sete quadros por segundo. A D300s oferece também controle de imagem, medição com ação central e de ponto, encaixes para cartões CompactFlash e SD e uma entrada externa para microfone estéreo.

O que a D300s traz de novo é o modo D-Movie, que apresenta captura de vídeo estável e cinematográfica com 24 quadros por segundo e 720p HD. Com o modo D-Movie, é possível gravar clipes em alta definição com o aprimoramento da qualidade pelas lentes intercambiáveis NIKKOR e processamento de imagem digital EXPEED, da Nikon.

Outro destaque é a câmera D3000, que vem com o novo modo Guia, que ajuda os fotógrafos DSLR (Digital Single-Lens Reflex), menos experientes a se entenderam com a máquina.

Para os fotógrafos amadores, a Nikon traz a Coolpix P6000, com sistema de estabilização de imagem de cinco níveis e permite exibir slides com músicas, efeitos especiais e transições.

Em seu último dia de evento, a PIBrazil teve um lançamento mundial que promete inovar muito o mercado de câmeras digitais compactas. A Samsung apresentou três novos modelos de câmeras, dois deles com telas adicionais de LCD na parte frontal e a ST1000, que já vem com geo-tagging (insere nos metadados da foto informações sobre localização geográfica), Bluetooth 2.0 e Wi-Fi.

As ST500 e ST550 trazem um visor LCD frontal, que facilita tirar autorretratos, uma verdadeira mania mundial atualmente. Além da tela frontal, elas também possuem o tradicional visor traseiro. Para completar, a Samsung aproveitou essa nova tela para criar o "Modo Criança", que mostra uma animação visando atrair a atenção dos pequenos diretamente para a câmera, evitando fotos de perfis indesejadas.

Mas a grande vedete do lançamento foi mesmo a ST1000, que permite conexões sem fio entre a câmera e o computador, além de permitir enviar as fotos armazenadas para redes sociais como Facebook, Picasa e até vídeos direto para o YouTube. Além disso, ela já vem com GPS embutido, permitindo fazer geo-tagging das fotos.

Ainda não há uma data definida da chegada dos produtos ao Brasil, mas deve acontecer no mês de setembro. Os preços sugeridos são de R$ 2 mil para a ST1000, R$ 1.800 para a ST550 e R$ 1.600 para a ST500.

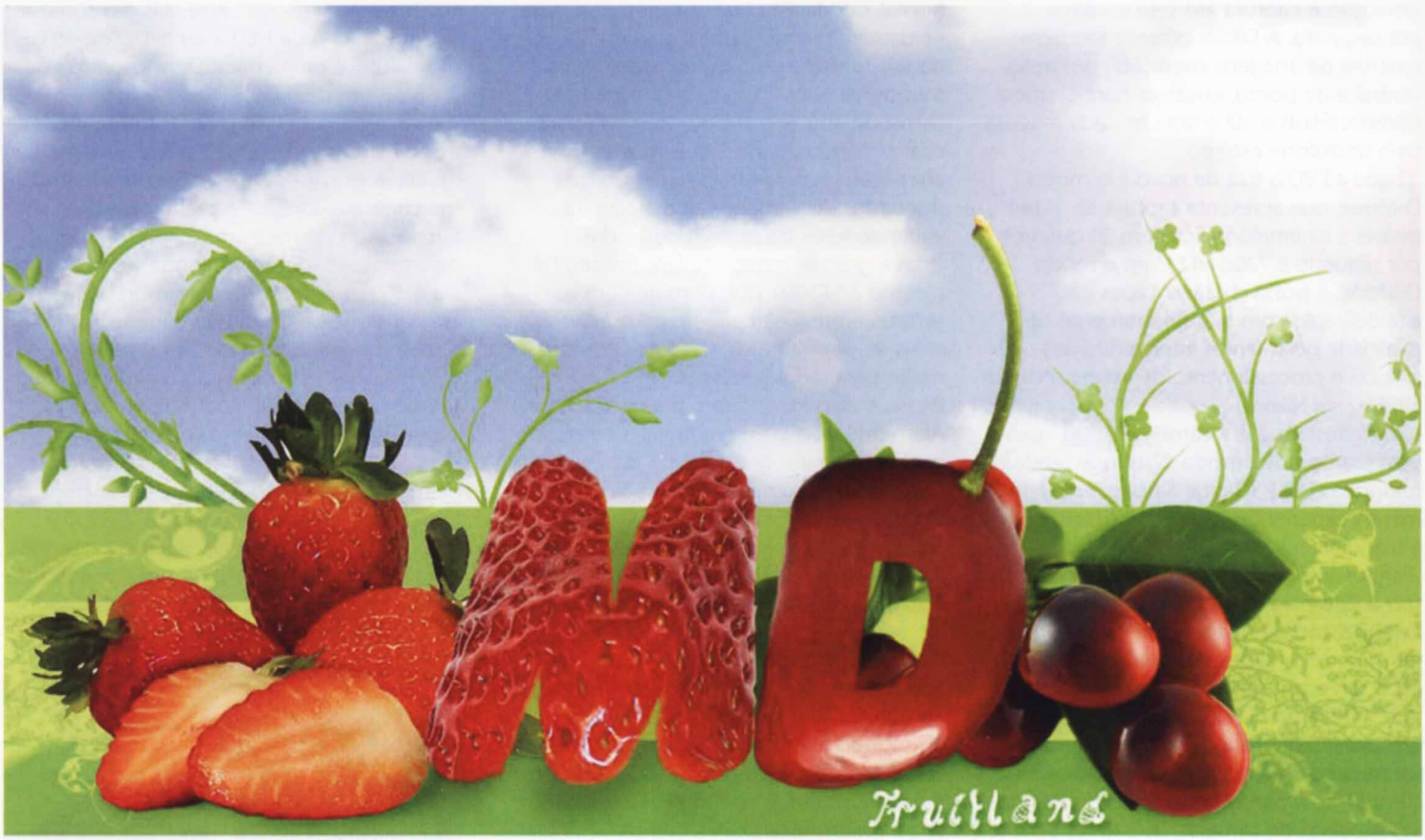
Outras novidades

A Panasonic apresentou também cartões de memória SD Class 10, os primeiros do mundo a adotar um novo padrão de velocidade. Os modelos, de 4 GB a 32 GB gravam sequências de três quadros por segundo em uma velocidade máxima de 22 MB/s. Os cartões também permite que a transferência de arquivos para o computador seja mais veloz. Na linha das filmadoras, o destaque vai para a H80 (R$ 2.300) e a S26 (R$1.800), que têm compatibilidade com o YouTube. A diferença entre elas é o sistema de gravação: o da H80 é em HDD de 60 GB, e o da S26 é em cartão SD incluso (dois de 2 GB ou um de 4 GB).

Se você procura impressoras fotográficas, a Sony lançou a UP-DR80, a menor e mais rápida impressora em Dye Sublimation no mercado atualmente. A tecnologia Dye Sublimation permite impressões rápidas, de alta qualidade e com longa vida útil. Ela é 30% menor do que as impressoras convencionais e imprime imagens nos tamanhos 4x8, 8x10 e 8x12 polegadas.

A UP-CR20L, de impressão digital portátil, também está no evento. Pode ser acoplada à UP-DR80, imprime fotos nos tamanhos 9x13, 10x15, 13x18 e 15x20 centímetros e oferece acabamento brilhante e fosco. Da mesma linha, a Snap Lab UP-DR200 é recomendada para altos volumes, podendo imprimir uma foto de 10x15 em 8 segundos. Também oferece acabamento fosco. Os preços das impressoras UP-DR80 e UP-DR200 não foram divulgados.

Nosso leitor



Torne-se conhecido!

Se você gostaria de estar nestas páginas, mande um email para **cartas@photoshopcreative.com.br** com uma breve descrição sobre você e alguns dos seus trabalhos.

Meu nome é Diego Patrick Fonseca e tenho 23 anos. Moro em Vitória da Conquista, mas nasci em Salvador. Sou estudante do curso de Sistemas de Informação e sou apaixonado por qualquer assunto relacionado a tecnologia em geral, mas sempre fui fascinado em especial pelo modo como a comunicação visual vem evoluindo tanto em trabalhos amadores como em profissionais. Não tenho parentes ou amigos que estejam diretamente ligados com essa área e sou autodidata.

Qual sua profissão ou o que estuda?
Como havia mencionado, sou estudante do curso de Sistemas de Informação na FTC. Atualmente trabalho em um estúdio de foto e vídeo, o Estúdio N.

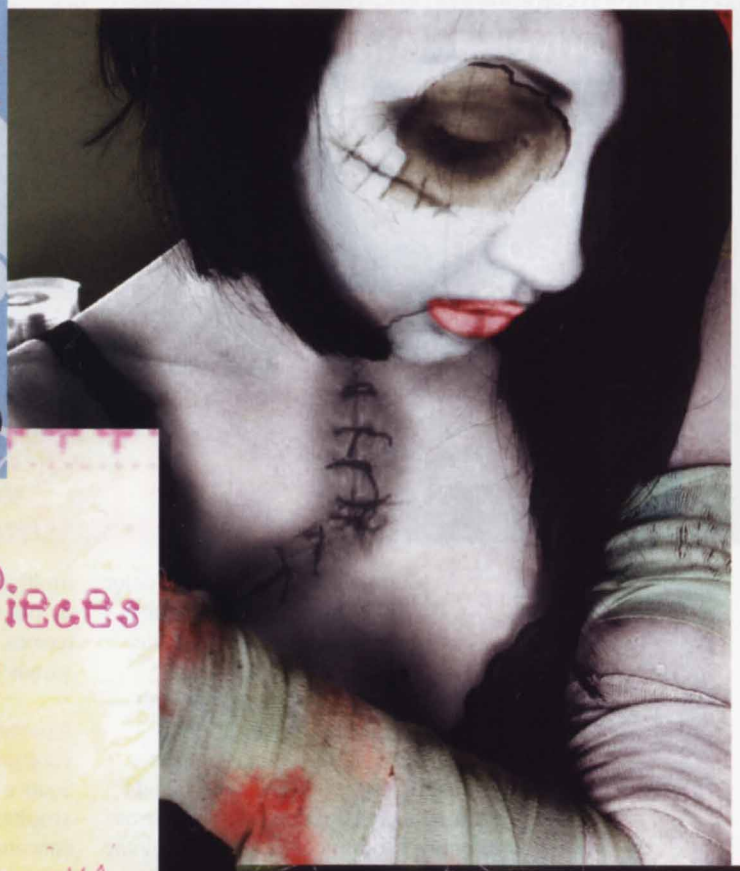
Como você começou?
Admirando os trabalhos de outros usuários. Confesso, era inimigo declarado do Photoshop, mas tudo isso era pura falta de conhecimento. Só depois de muita reflexão entendi que nunca conseguiria começar fazendo coisas surpreendentes sem antes estudar. E tenho consciência de que o caminho é longo. Mas sou apaixonado pelo que faço.

Quem são suas influências?
Sempre lia essa pergunta em outras entrevistas e pensava: essa é a mais difícil, sem dúvida. Eu procuro carregar um pedaço de cada coisa que vejo, sem rótulos. Prefiro pensar que são todos os anônimos e seus nomes estão codificados em suas obras.

O que você mais gosta da área em que atua?
Tudo é um prazer. Estudar horas, quebrar a cabeça com um problema e no final conseguir resolver, criar... E ver o resultado final. Cada parte se encaixa perfeitamente e o final é magnífico.

Quais ferramentas você mais utiliza?
Bom... na área em que atuo, acredito que o Clone Stamp Tool e a Pen Tool estão entre as ferramentas mais usadas.

SAIA DO ANONIMATO | Não seja tímido, revele um pouco de você e do seu trabalho para os outros leitores da revista



O que mais te deixa frustrado no Photoshop?
Ter que organizar lotes de 199 arquivos para montar as famosas provinhas no Contact-Sheet.

O que você ainda deseja aprender a fazer?
Pretendo ser um profissional na área em que atuo. Nunca em minha vida tive paixão para me empenhar em algo, e agora vejo finalmente que encontrei. Quero fazer cursos, especializar-me o máximo que puder.

Qual sua criação favorita e por quê?
Na maioria das vezes uso a minha namorada como tema. Gosto particularmente da montagem *Fruitland*. Porém minha pretensão é ser o mais dinâmico possível, portanto, cada trabalho é único e especial.

O que você diria para quem está começando?
Estude. Isso pode parecer muito clichê, mas é a pura verdade. Perdi muito tempo da minha vida por achar que os grandes talentos da criação nasceram assim e pronto. Há um estudo por trás de tudo. Depois e não menos importante é amar o que faz. A dedicação é o combustível do aprendizado.

Faça sua propaganda.
Meu email é diegopatrick@hotmail.com e participo de um projeto que ajuda vários usuários como eu, autodidatas, abrindo novos horizontes. Trata-se do Photoshopers Brasil, uma comunidade do Orkut que está pronta para receber todos aqueles dispostos a aprender e também a ajudar.

Batemos na porta da frente da Adobe para conversar com o coarquiteto do Photoshop, Russell Williams. Vamos descobrir o que está previsto para o próximo Photoshop e como ele projetou sua ferramenta dos sonhos...

Russell viajar o mundo para fotografar paisagens

A história por trás de...

Russell Williams

Com o Photoshop CS5 no calor do desenvolvimento, este é um momento empolgante no quartel-general da Adobe. Russell Williams, experiente arquiteto de programas e fotógrafo de viagens veterano, conta como as grandes decisões são tomadas, fala da ferramenta que mudou para sempre os retoques fotográficos e diz querer evitar que o Photoshop se torne "um balaio de recursos". Também não pudemos resistir a perguntar a ele como está ficando a nova versão.

Quais as exigências de sua função de coarquiteto do Photoshop?
Muitos emails e reuniões! Claro, estudamos bem o contexto para poder avançar e pretendemos tirar mais vantagem da GPU e dos processadores multicore. Até certo ponto, estamos de olho nas próximas novidades em termos de hardware e software – e vamos reparar pequenos defeitos.

A parte "co" de seu título significa que você pode rejeitar ideias de Scott Byer?
Scott e eu somos os dois principais arquitetos do Photoshop e nos concentramos em diferentes áreas, mas claro que falamos disso um com o outro. Nunca tomamos grandes decisões sem discuti-las com o resto da equipe. Não somos apenas dois arquitetos e um punhado de programadores estagiários, mas um grupo de engenheiros sérios; seria besteira nossa tentar tomar decisões importantes sem consultar nossos colegas, e eles nunca nos perdoariam.

Todas as novas ideias e atualizações entram na nova versão?
Sempre há três ou cinco ou dez vezes mais ideias de coisas a fazer do que seria possível incluir em uma versão. Uma das dificuldades é que muitas delas poderiam ser implementadas no que toca ao algoritmo, mas também é preciso pensar em como elas podem ser incluídas no aplicativo existente. Estamos tentando evitar que o Photoshop se torne pouco mais que um balaio de recursos.

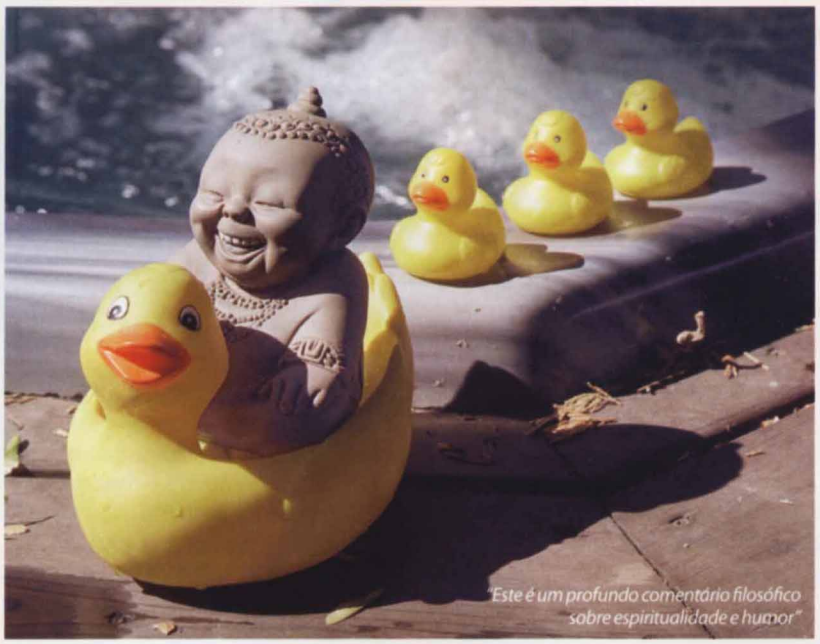
Como você chegou à atual posição?
Antes disso, eu trabalhava com sistemas operacionais na Apple e outras empresas semelhantes. Há cerca de 11 anos, cheguei à Adobe para trabalhar na equipe do Photoshop. Eu era fotógrafo amador havia algum tempo e já usava o Photoshop. Para mim, aquilo ia muito além do que seria possível em um quarto escuro. Por isso, a ideia de poder trabalhar com aquilo era legal demais. Comecei implementando ações na paleta Actions. Foi ótimo para começar a aprender sobre o Photoshop pelo lado de dentro.

> "Sempre há três ou cinco ou dez vezes mais ideias de coisas a fazer do que seria possível incluir em uma versão"

Fale sobre o CS5 – conte-nos tudo!
Esperamos incluir recursos de fotografia digital bem bacanas. Nossos intervalos de lançamento costumam ser de 18-24 meses, e a grande novidade do CS5 é o suporte a Mac de 64 bits. Os mais de 4 GB de RAM à disposição permitirão ao Photoshop

"Também gosto muito de fotografia tradicional"

WEB | PARA SABER MAIS ACESSE HTTP://WWW.ADOBE.COM/PRODUCTS/PHOTOSHOP/PHOTOSHOP/



"Este é um profundo comentário filosófico sobre espiritualidade e humor"

"Esta imagem foi comprada por uma organização turística da Nova Zelândia"

se movimentar mais agilmente no disco. A versão para 64 bits acelerará a navegação dos artistas pelo disco quando estiverem trabalhando em imagens bem grandes. Quem usa muitas camadas ou cria extensos panoramas têm scans de filme de 4x5 polegadas logo esgotam os 4 GB de memória. Esse processo será acelerado em dez vezes ou mais.

Quando aparece uma ideia, qual o passo seguinte?

Costumamos discutir com diversos grupos de pesquisa da Adobe e falar sobre várias coisas em que estamos interessados. Eles nos falam das áreas em que acreditam haver pesquisas novas e interessantes em curso. Juntos, escolhemos as coisas em que eles devem se concentrar e, depois de escrever o código dos protótipos, eles vêm nos mostrar. Dizemos, por exemplo, que daria para fazer tal coisa com reconhecimento de face e, logo que aquilo é refinado, passamos a ver como aquilo poderia ser encaixado no Photoshop.

A introdução das camadas foi um imenso marco em sua história – como isso levou a coisas maiores e melhores?

Um negócio que eu notei foi que nos anos 90, depois que o Photoshop ganhou as camadas, a colagem praticamente se tornou a forma dominante da arte comercial. Se você olhar revistas e anúncios dos anos 90, as camadas mudaram a cara de tudo. Em termos da maneira como se passou a trabalhar com o Photoshop, provavelmente a grande coisa foi a paleta History. Mas nos trabalhos, o que se podia ver era o Liquify e o pincel Healing. O pincel Healing revolucionou o retoque fotográfico.

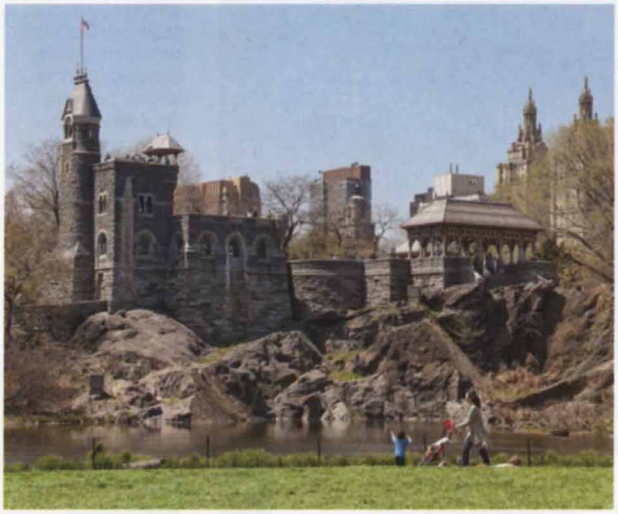
Se você pudesse criar uma ferramenta de sonho, qual seria?

Algo que me permitisse apontar para alguma foto, soubesse a figura que quero e a extraísse do fundo sem a iluminação original. Em outras palavras, ela extrairia a pessoa inteirinha e nada mais – e mais todo o jogo de luzes, as sombras etc. Daí eu jogaria a figura para outra cena e iluminá-la como eu quisesse.

Como você passa o tempo livre?

Faço bastante fotografia e adoro viajar. Gosto de vários lugares na Europa e já estive na Grã-Bretanha meia dúzia de vezes. Meu estilo se desenvolve com o tempo, mas tenho feito um trabalho bem exagerado no primeiro plano e no plano de fundo, e fiz uma divertida série de retratos de nossos engenheiros no final de um desgastante ciclo de desenvolvimento. Também estou tentando reaprender a andar de monociclo.

Estes reflexos ficaram ótimos, mostrando o amor de Russell pela fotografia de animais

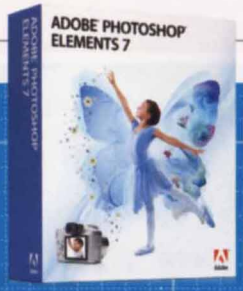


"O fotógrafo Jeff Schewe olhou esta foto pendurada em minha porta e comentou: 'Belo cartão-postal!'"

Dúvidas

Visite o centro de ajuda se precisar de soluções para dificuldades na reparação de fotos ou problemas de edição de imagem e para conhecer endereços úteis na Web

P+R Elements



Iluminação subaquática

P Estou tentando criar uma cena submarina usando uma foto tirada no seco. Como posso imitar os padrões da luz subaquática que a gente vê quando mergulha?

Emily May

R Quando a luz do sol se difunde através da superfície encrespada do oceano, produz-se um complexo padrão de luzes e sombras no fundo. Esse fenômeno óptico é chamado de luz cáustica e vem sendo imitado há anos pelos modelistas em 3D em suas animações. Os programas de 3D utilizam padrões fractais de nuvens para simular os efeitos de iluminação subaquática, e fazemos o mesmo com a ajuda do filtro Clouds e mesclagens de camada.

Abra um arquivo que possa imitar o fundo do mar. Clique no ícone Create a New Layer, na paleta Layers e pressione D para que as cores de primeiro plano e de fundo estejam no padrão preto e branco. Depois, vá a Filter > Render > Clouds para criar um padrão fractal de nuvens em escala de cinza. Aumente o contraste escolhendo Enhance > Auto Levels.

A seguir, vá a Filter > Artistic > Plastic Wrap. Puxe Highlight Strenght até o valor de 20. Ajuste Detail para 3 e Smoothness para 15. Assim se criarão luzes encrespadas com aparência bem orgânica. Clique em OK e remova todos os valores em escala de cinza, exceto as luzes "cáusticas", ajustando o modo da camada superior para Overlay.

Neste momento, o padrão cáustico terá pouca profundidade. Vá a Image > Transform > Perspective. Arraste o deslizante inferior para a esquerda para aumentar o tamanho dos padrões e luz mais próximos à câmera. Para um efeito mais sutil (e, portanto, mais realístico), reduza a opacidade da camada de luz cáustica para uns 75%.

Imite a luz cáustica sob a água com a ajuda do filtro Clouds

Dica

Seleções circulares

Selecionar um objeto circular (como uma bola de sinuca) com a Elliptical Marquee é um desafio, já que pode ser difícil fazer com que o quadro fique exatamente sobre o contorno do objeto. Se você clicar para começar a desenhar seu círculo na borda da bola, a seleção crescerá a partir do ponto clicado. Ponha o cursor no centro da bola e segure Alt. Ao arrastar o cursor, o quadro se ampliará a partir desse ponto central. Segure Shift para desenhar um círculo perfeito. Use as setas para acertar bem a posição da seleção.

O que encontro nesta seção?

P&R
Enfie bem fundo o dedo em suas feridas de edição de imagem

RECURSOS
Mostramos os melhores web sites com tutoriais e instruções para o uso do Photoshop

Mande suas questões para...

Mande uma mensagem com as suas dúvidas para o nosso e-mail: cartas@photoshopcreative.com.br

RECURSOS Texto

Neste abrangente site, você encontra dezenas de links para tutoriais, incluindo o bacanérrimo efeito de texto Flaming, criado por Fabio!
www.Photoshoproadmap.com

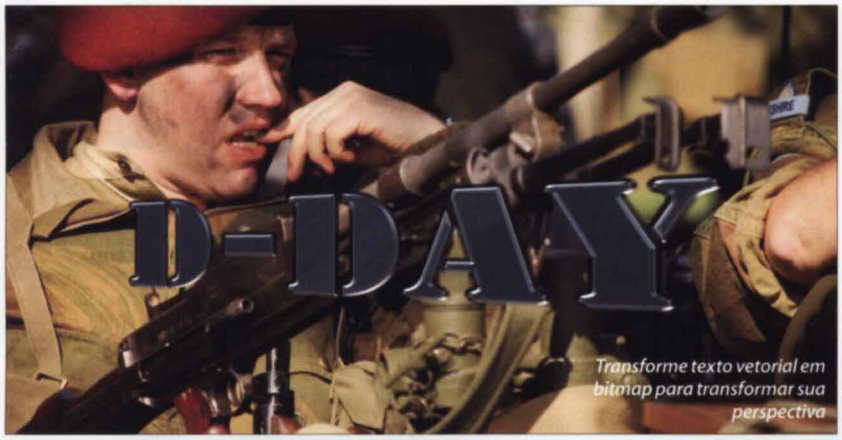
Texto em 3D

P Como posso criar texto em 3D inclinado em direção ao espectador? Não consigo transformar o texto usando a ferramenta Perspective. Agradeço qualquer luz!
James Leigh

R Comece com a Horizontal Type (T). Escolha uma fonte que se adéque a seu trabalho. Escolhemos Stencil Std, pois evoca as marcas pintadas nos veículos durante a Segunda Guerra. Depois, digite seu texto. Ele aparecerá em uma nova camada.

Neste momento, o texto ainda estará em duas dimensões. Vá a Window > Effects para abrir a paleta Effects e clique no ícone Layer Styles. No menu drop-down da paleta, escolha Wow Chrome. Ele acrescenta uma borda chanfrada ao texto, emprestando-lhe uma aparência tridimensional. Para refinar os atributos do texto, clique no ícone FX próximo à miniatura do texto na paleta Layers. A janela Style Settings aparecerá. Aumente o chanfrado arrastando o deslizante Size para a direita, aprofundando a lateral do texto.

O texto será vetorial, assim você pode usar Edit > Resize > Scale para deixá-lo maior sem perder qualidade. Porém, não é possível alterar a perspectiva de uma camada vetorial. Isso significa que não será possível reeditar nenhum dos atributos de estilo de camada do texto, por isso mexa nele até estar satisfeito e a seguir acesse Layer > Simplify Layer. Daí, você poderá usar o comando Image > Transform > Perspective para dar mais profundidade a seu texto em 3D.



Transforme texto vetorial em bitmap para transformar sua perspectiva

Fotografe trilhas de movimento

Capture-os de verdade com o Rear Curtain Sync

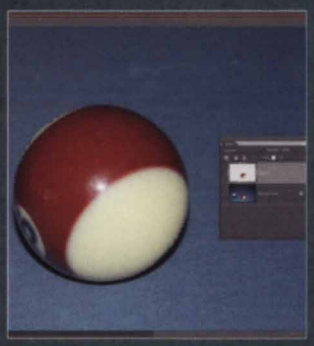
Em nosso tutorialzinho à direita, imitamos a trilha de movimento de uma bola de sinuca usando camadas e filtros. Eis aqui como obter esse efeito de verdade. Quando você fotografa com flash, a câmera costuma disparar o flash no início da exposição. Isso cria uma bola nítida com o desfoque correndo na direção errada. Se você ajustar o flash da câmera para Second (ou Rear) Curtain Sync, ela disparará o flash no final da exposição, capturando a trilha de desfoque e a bola na posição correta.

TUDO BORRADO

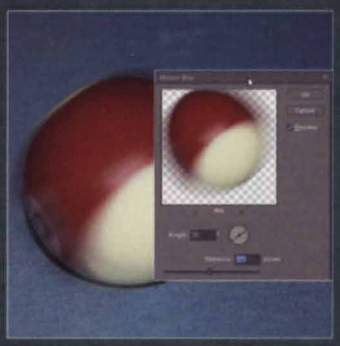
Imite um desfoque de movimento

P Tentei fotografar uma bola de sinuca em que ainda se pudesse ler o número, mas com algum desfoque de movimento. Como obter esse efeito?
Danny Karis

R Para capturar detalhes e desfoque de movimento, é preciso combinar o disparo do flash com uma velocidade baixa do obturador. O flash captura os detalhes e a baixa velocidade cria o desfoque. É questão de tentativa e erro e o blur pode dar errado, caso o flash dispare no início da exposição. Eis um modo mais simples.



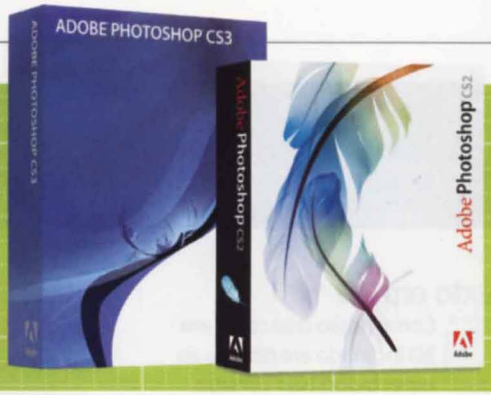
01 Selecione e copie Capture o arquivo fonte usando um flash e uma velocidade alta no obturador para obter uma imagem em nítida. Deixe espaço na composição para a trilha do movimento. Use a ferramenta Elliptical Marquee (M) para selecionar uma bola. Edit > Copy, depois Edit > Paste a bola em uma nova camada.



02 Filtro Blur Selecione Filter > Blur > Motion Blur. Em seguida, escolha um ângulo para que a bola se desloque (por exemplo, 35 graus). Um valor de 172 dará uma sensação adequada de aceleração. Clique em OK para aplicar o desfoque à camada copiada e copie a camada desfocada.

03 Desloque e redimensione Utilize a ferramenta Move (V) para arrastar as duas camadas desfocadas para que elas corram por trás da bola. Vá a Image > Resize > Scale para encolher um pouquinho as camadas desfocadas e dar um pouco de perspectiva ao blur. Reduza a opacidade das camadas desfocadas para enfraquecer o rastro.

P+R Photoshop



DISTRAÇÃO BRILHANTE

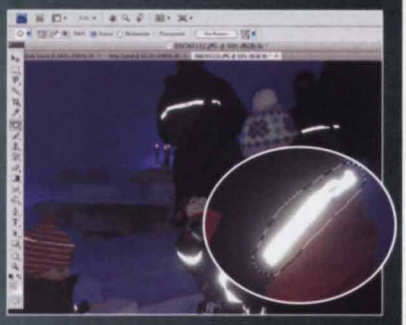
Como remover tiras fluorescentes

P **Fotografei minha família nestas férias, mas eles usavam jaquetas com tiras fluorescentes. Como removê-las no Photoshop?**

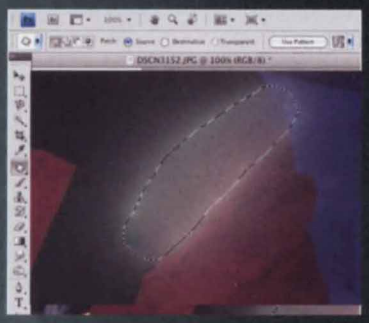
Glyn Chadwick

R Tiras fluorescentes são o pesadelo de qualquer fotógrafo. Elas emitem brilho em cima da pessoa e podem arruinar uma imagem. Removê-las é fácil com a Patch, seguida fielmente pela ferramenta Burn.

01 Selecione a tira Escolha a ferramenta Patch e, na barra de opções, veja se está ajustada para Source. Com essa ferramenta, faça uma seleção por fora de uma das tiras. Selecione também o brilho emitido por ela.



02 Mova Dê um zoom de 100% e arraste a seleção para um pedaço com pixels da mesma cor. A área ao lado da tira é provavelmente a melhor. A ferramenta Patch substitui a tira inteira mesclando nela essa nova área.



03 Limpe Use Patch novamente para limpar as partes confusas. Escolha a ferramenta Burn, ajuste Range para Midtone e Opacity para 30%. Escolha Brush Size 80px, Hardness 0% e escureça delicadamente o lugar em que a tira estava.

Razões pouco nítidas

P **Por que existem tantos filtros de desfoque no Photoshop? Os desfoques não são todos iguais?**

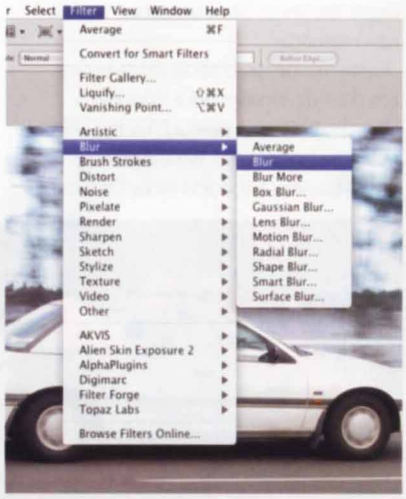
Fred Clements

R Cada desfoque tem sua finalidade, todas bastante específicas. Tudo depende do tipo de imagem e do efeito que se procura. Existem muitos e cada um desfoca de um modo diferente.

Os filtros Blur no Photoshop são práticos por diversas razões, desde acelerar o movimento até suavizar a pele em uma imagem. Eles também funcionam muito bem com seleções. O Gaussian blur, por exemplo, aplica um desfoque uniforme em toda a imagem. Combine esse desfoque em particular com uma seleção e já é possível criar um efeito de profundidade de campo em uma imagem.

O Motion Blur aplica uma direção ao desfoque e é bem útil para acelerar um objeto. Por exemplo, quando você seleciona o fundo atrás de um carro de corrida parado, o Motion Blur pode criar um efeito de movimento.

Nosso desfoque preferido é o Surface blur. Ele suaviza a imagem, removendo manchas e bordas duras. Seus valores de força e limiar podem ser alterados para dar diferentes efeitos. Esse é um bom desfoque para usar sobre a pele nos retratos, deixando os tons bem suaves. O melhor jeito é experimentar, experimentar, experimentar!

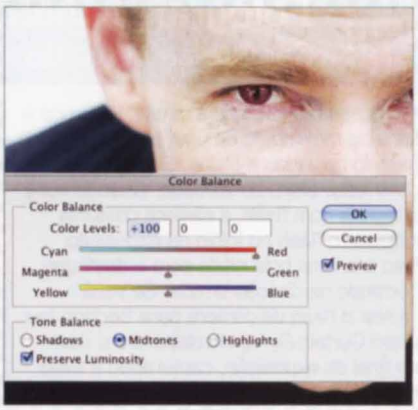


Combine um filtro de desfoque com o estilo de sua imagem

Olhos demoníacos

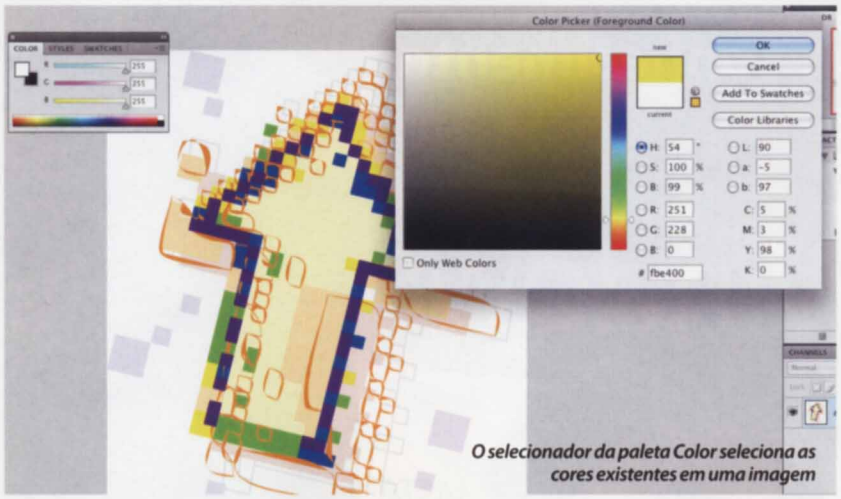
Dê a seus retratos uma aparência possuída

Para dar às imagens de seus retratos um ar demoníaco, selecione os olhos com a ferramenta Quick Selection. Vá a Layer > New > Layer Via Copy para pôr os olhos em uma nova camada. Depois, acesse Image > Adjustments > Color Balance e, com a caixa Midtones marcada, mova o deslizante Cyan/Red para +100 Red. Mova o mesmo deslizante para +50 Red em Shadows e em Highlights e clique em OK. Selecione as pupilas com a ferramenta Quick Selection, vá a Edit > Free Transform e estique as pupilas para criar um retrato possuído.



RESOURCES: Aula de câmera

Uma aula interativa que ensina a usar as três partes essenciais de uma câmera. Em um ambiente virtual, você pode brincar com a abertura, o obturador e a distância focal – um fantástico recurso educativo.
www.camerasinteractive.com



O selecionador da paleta Color seleciona as cores existentes em uma imagem

Domínio da composição

P Tenho levado meu interesse em design mais a sério, mas ainda não descobri o que faz com que um design se destaque sobre os outros.
Carly Truman

R A composição é feita de muitos elementos, que devem ser dominados para se criar um design de qualidade. Seu estilo é um dos aspectos que mais contribui para que seu trabalho se destaque. Mas isso vem com o tempo e a prática e é preciso adotar as atitudes certas.

Se você gosta de usar imagens de catálogo, não podemos deixar de enfatizar a importância de encontrar fotos de alta qualidade. Dê uma olhada em bons sites de fotos de catálogo, como o www.istockphoto.com, www.bigstockphoto.com e www.fotosearch.com. Tente não esticar ou dobrar muito essas imagens, já que isso pode afetar sua qualidade e resolução.

A iluminação de uma imagem é outro elemento fundamental para seu impacto. O contraste, as sombras e as luzes podem transformar um design e torná-lo mais dinâmico. E além disso tudo, é importante escolher com cuidado a paleta de cores. Certas cores se combinam muito bem e outras não devem ser vistas justas nem em um quartinho escuro! Um bom meio de descobrir as cores a escolher é usar a ferramenta Eyedropper do Photoshop para selecionar as cores existentes em uma imagem.

Pen tablet ou mouse?

P Quais as vantagens de se usar uma tablet em vez de um mouse? Não é só um gasto a mais?
Sam Calderly

R Não dá para saber se você precisa de uma tablet gráfica até que você comece a usar uma. Se você for um apaixonado por pintura digital, uma tablet gráfica faz toda a diferença e muito provavelmente você não viverá mais sem ela.

Um mouse comum não foi feito para pintar. A velocidade do mouse pode ser aumentada, mas não sua sensibilidade e pressão. A caneta de uma tablet gráfica dá a sensação e tem as características de um pincel de verdade, e existem tablets que permitem trocar a ponta da caneta para mudar o traçado. Muitas das principais marcas de tablets gráficas, como a Wacom e a Genius, aceleram perceptivelmente seu fluxo de trabalho – por isso vale a pena poupar um dinheirinho para esse investimento.

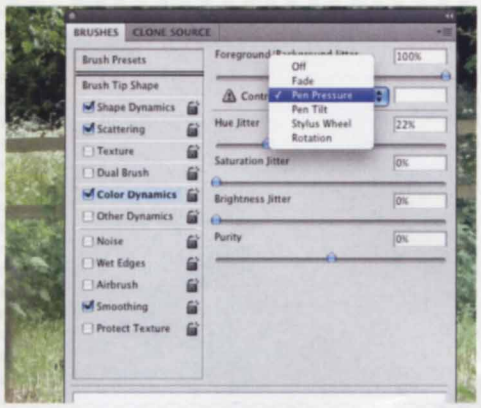
Dica

Recursos gratuitos

Você pode expandir seus recursos no Photoshop com a ajuda de **www.photoshopdaily.co.uk**. Se estiver em busca de novas maneiras de transformar sua arte, confira este site – ele tem muitos downloads gratuitos, incluindo lindíssimas texturas, pincéis, dégradés e muito mais. Junto a isso, você pode mergulhar em tutoriais em vídeo para aprender a lidar com estilos de camada e criar texturas personalizadas, entre outros. Baixe entrevistas com os maiores profissionais do Photoshop e fique em dia com as notícias mais recentes.

Configuração da tablet gráfica
Desempenho máximo de sua tablet

Para obter o máximo de sua tablet gráfica, vá à paleta Brushes (Window > Brushes) no Photoshop. Essa paleta contém todas as opções artísticas para pintar com uma canetinha de tablet. Crie um pincel com o efeito desejado e, na lista Control de cada seção, selecione a opção Pen Pressure. Daí, sempre que pintar em sua tablet gráfica, o pincel se ajustará para a quantidade de pressão aplicada. Este recurso não é possível com um mouse.



Uma tablet gráfica dá mais controle sobre a pintura que um mouse

Faça um upgrade em seus conhecimentos

Uma revista diferente para um sistema operacional inovador

Windows Vista A Revista Oficial

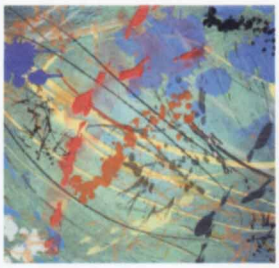
Mais do que dicas e tutoriais sobre o mais avançado sistema operacional da Microsoft, a *Windows Vista – A Revista Oficial* vem repleta de testes e resenhas de softwares e equipamentos, que tornam sua vida digital muito mais fácil e divertida.

revistawindowsvista.com.br

tutorials

Photoshop Creative 11

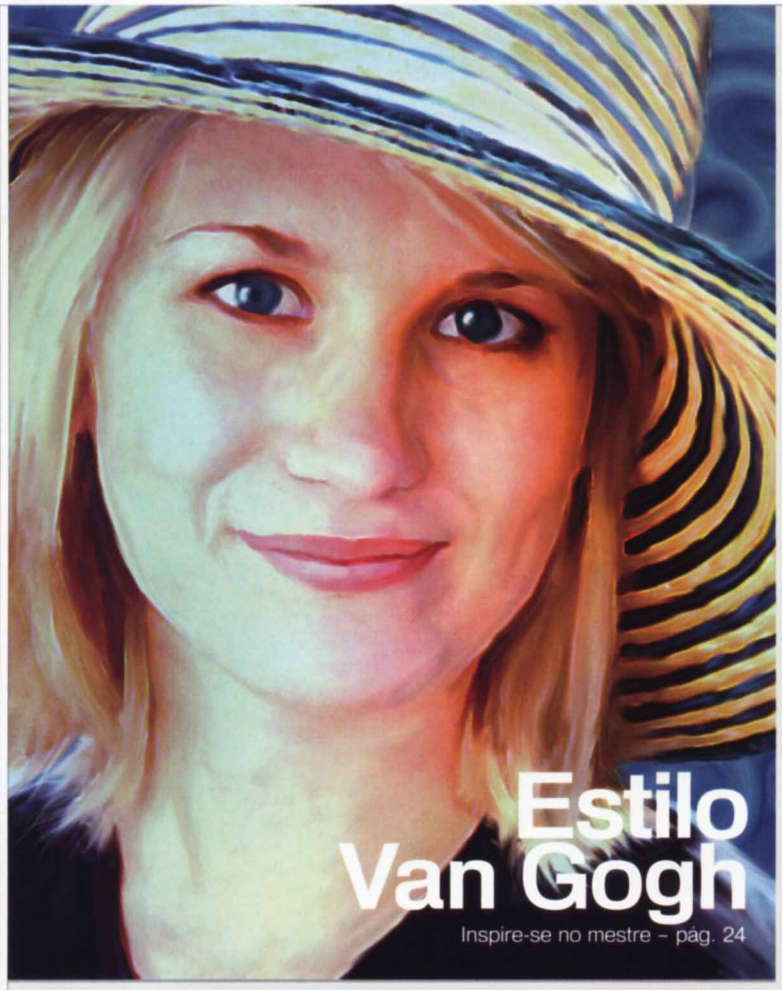
A grande técnica



Pincel de verdade 44
Suje as mãos na hora de criar efeitos realísticos de pincel

Ferramentas

No Foco Unsharp Mask 34
Assuma o controle da nitidez de suas imagens com esse filtro

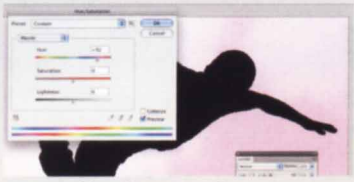


56 | Crie um panorama circular e saia do óbvio

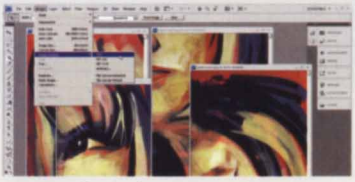
52 | Assuma o controle das suas camadas com criatividade

48 | Como seria uma tempestade numa xícara de chá?

40 | Consiga a cor que quiser sem precisar de tinta de farmácia



28 | Transforme suas fotos em silhuetas iradas



30 | Aprenda a escanear imagens grandes em pedaços

36 | Uma imagem nítida em todos os planos

CONFIRA! | OS ARQUIVOS NECESSÁRIOS PARA SEGUIR NOSSOS TUTORIAIS ESTÃO PRESENTES NO SITE WWW.PHOTOSHOPCREATIVE.COM.BR

Pinte no estilo van Gogh

Aprenda a transformar um retrato em uma pintura que lembra o mestre expressionista

essência

NÍVEL
Iniciante
Intermediário
Experiente

TEMPO
2 horas

ESPECIALISTA
Kirk Nelson

NO SITE
LadyinHat.jpg
© Ioneq

VIDEOTUTORIAL
Create swirls.mov

NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

- EFEITOS DE FILTRO COM MODOS DE MESCLAGEM
- FERRAMENTA SMUDGE PARA CRIAR EFEITOS DE PINTURA
- REMOINHOS PINTADOS NO FUNDO

Se você quer transformar uma foto em um retrato pintado, existem dezenas de filtros, ações e plug-ins que prometem fazer isso e muito mais. Mas na verdade fica parecendo que a pintura foi feita por um computador que aplicou alguma fórmula matemática.

E é exatamente isso – elas nunca terão o fluxo natural de um pincel manejado por uma mão humana. Porém, neste tutorial, mostraremos como obter essa aparência natural, orgânica e artesanal sem a necessidade de horas de treino com o pincel.

O efeito básico aplica uma inteligente mistura de filtros para começar e junta a eles o milagre do pincel Smudge para criar um autêntico efeito pictórico. Não se deixe intimidar pela menção de uma ferramenta de pintura – este guia é bem fácil de seguir e reproduzir.

Mas quem queremos enganar? Você leu até aqui por causa das espirais no fundo, certo? É totalmente natural. Para simples elementos de fundo, são lindamente entorpecedores. E são muito fáceis de executar – para não dizer divertidíssimos. Você vai querer sair fazendo remoinhos em tudo o que é retrato!

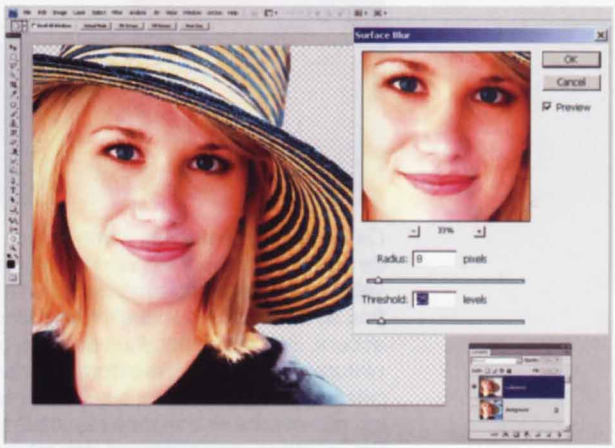
Se você quiser conhecer mais maneiras de criar fundos lindamente encaracolados, confira o tutorial em vídeo em nosso site para explorar com nosso autor esse novo País das Maravilhas. Mostramos várias técnicas para produzir as espirais, discutindo os pontos fortes e as fraquezas de cada uma.

CRIE SUA BASE COM FILTROS

O efeito será reforçado com o pincel Smudge

01 Imagem inicial Abra o arquivo "LadyinHat.jpg" de nosso site. Use sua ferramenta de seleção predileta para selecionar a garota e o chapéu. Depois, pressione Ctrl/Cmd + J para copiar a seleção em uma nova camada. Renomeie-a como "LadyinHat" e oculte a camada de fundo.

02 Pequenos retoques Utilize a ferramenta Clone Stamp para preencher a luz estourada no cabelo acima do ombro esquerdo. Use também um pincel comum para adicionar mais cor às áreas expostas do chapéu. Ao pintar, segure a tecla Alt/Opt para extrair cores do chapéu e uniformizar a pintura.



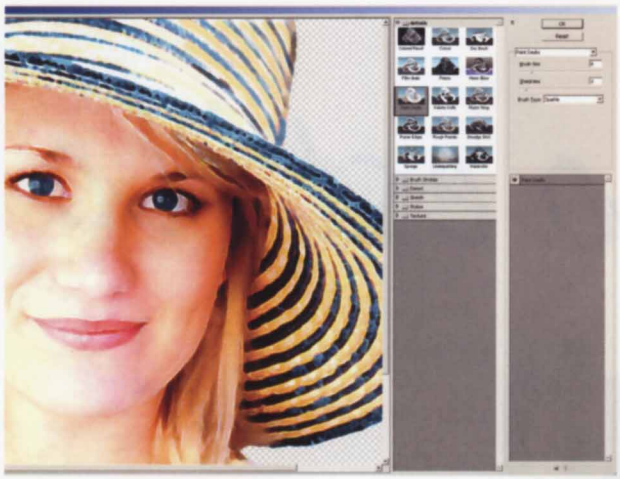
03 Remoção de detalhes Vá a Filter > Blur > Surface Blur e ajuste o Radius para 8 pixels e Threshold para 25 níveis. Os detalhes menores serão removidos para reforçar o efeito de pintura.

PHOTOSHOP CS E SUPERIORES | **COMPATÍVEL COM**

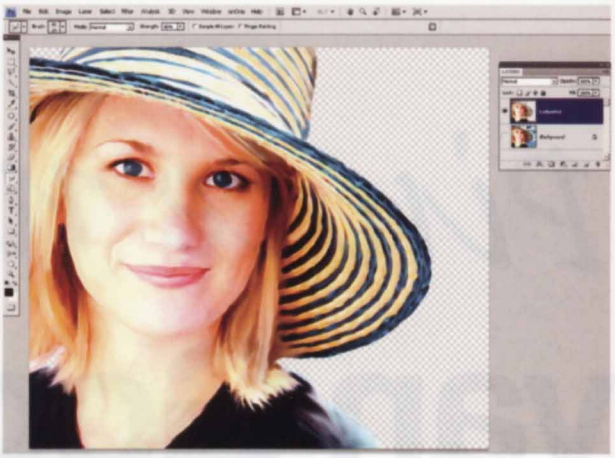
Dica

Esfuminho sob pressão

Se você possuir uma tablet gráfica, o pincel Smudge será ainda mais útil. Abra o painel Brushes (F5) e habilite a área Shape Dynamics. Ajuste Size Control para Pen Pressure. Assim, quanto mais pressão você exercer sobre a tablet, maior fica a ponta do pincel. Aumente Minimum Diameter para uns 75% para evitar que a ponta fique demasiado pequena. Habilite Other Dynamics e aplique Pen Pressure a Strenght Control da mesma maneira.



04 Filtro inicial Acesse Filter > Artistic > Paint Daubs e use Brush Size 8, Sharpness 3 e Brush Type Sparkle. O efeito de pintura gerado terá uma aparência bastante mecânica. Não utilizaremos o efeito com força total, mas simplesmente como ponto de partida para uma técnica mais orgânica.



05 Comece a esfumar Este seria um excelente momento para salvar seu trabalho. Pegue a ferramenta Smudge e ajuste Brush Tip para a configuração predefinida Spatter 39 Pixels. Use Smudge Strenght a 80% e comece a traçar ao redor dos contornos da imagem para obter um efeito pictórico. Não se apresse e siga as linhas naturais da foto.

Pinte os detalhes

Use uma nova camada e um pincel

Os muitos filtros usados neste projeto junto ao processo de borragem acabarão por destruir alguns dos detalhes valiosos que se deseja manter. O brilho dos olhos, a linha fina ao lado do nariz, cabelinhos soltos sobre a blusa escura. São esses detalhes que darão vida e energia à pintura. Van Gogh tinha o dom de criar detalhes com pinceladas grossas. A menos que você seja um mestre pintor, não espere os mesmos resultados com suas mãos. Em vez disso, use o método dos meros mortais. Crie uma camada "Details" e use um pincel pequeno (Chalk 11 pixels é bacana) para acrescentar esses extras.

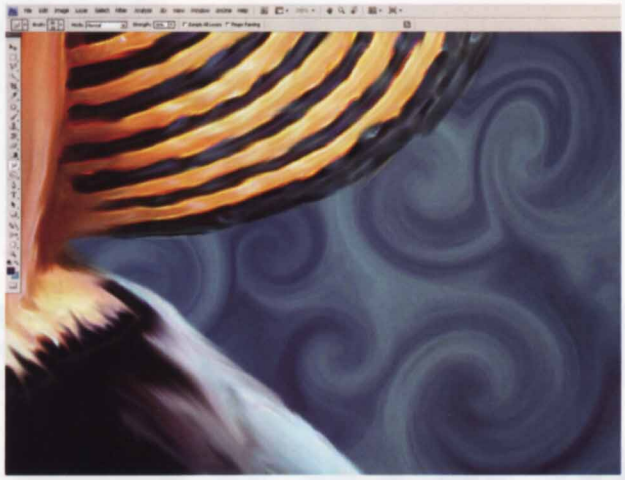
06 Pintura grossa Duplique a camada LadyinHat e chame-a "ThickPaint1". Nessa camada, vá a Filter > Artistic > Plastic Wrap e ajuste Highlight Strenght para 5, Detail para 3 e Smoothness para 15. Depois aplique o blending mode Multiply e reduza Opacity para 80%.

07 Profundidade Duplique a camada ThickPaint1 e chame-a de "ThickPaint2". Ajuste o modo dessa camada para Lighter Color e reduza a opacidade para 60%. Essas duas camadas juntas devem criar a impressão de tinta mais grossa, como nos retratos de Van Gogh.

08 Cabeça nas nuvens Crie uma camada "BGSwirls" logo acima da camada de fundo. Extraia um azul claro e um azul escuro da aba do chapéu e defina-os como cor de primeiro plano e de plano de fundo. Depois, vá a Filter > Render > Clouds para preencher com uma textura de nuvens.

09 É aqui que fica legal! Pegue a ferramenta Elliptical Marquee e ajuste a opção Feather para 75. Crie uma seleção redonda e vá a Filter > Distort > Twirl. Ajuste Angle para 300 graus. Continue a fazer seleções redondas de vários tamanhos e rode o filtro Twirl até que o fundo esteja cheio de espirais pintadas.

10 Borre as bordas O trabalho no fundo provavelmente vai revelar algumas bordas em torno do retrato. Use novamente a ferramenta Smudge na camada LadyinHat para mesclar as linhas mais nítidas. Nos pontos mais problemáticos pode ser preciso borrar também nas camadas ThickPaint.



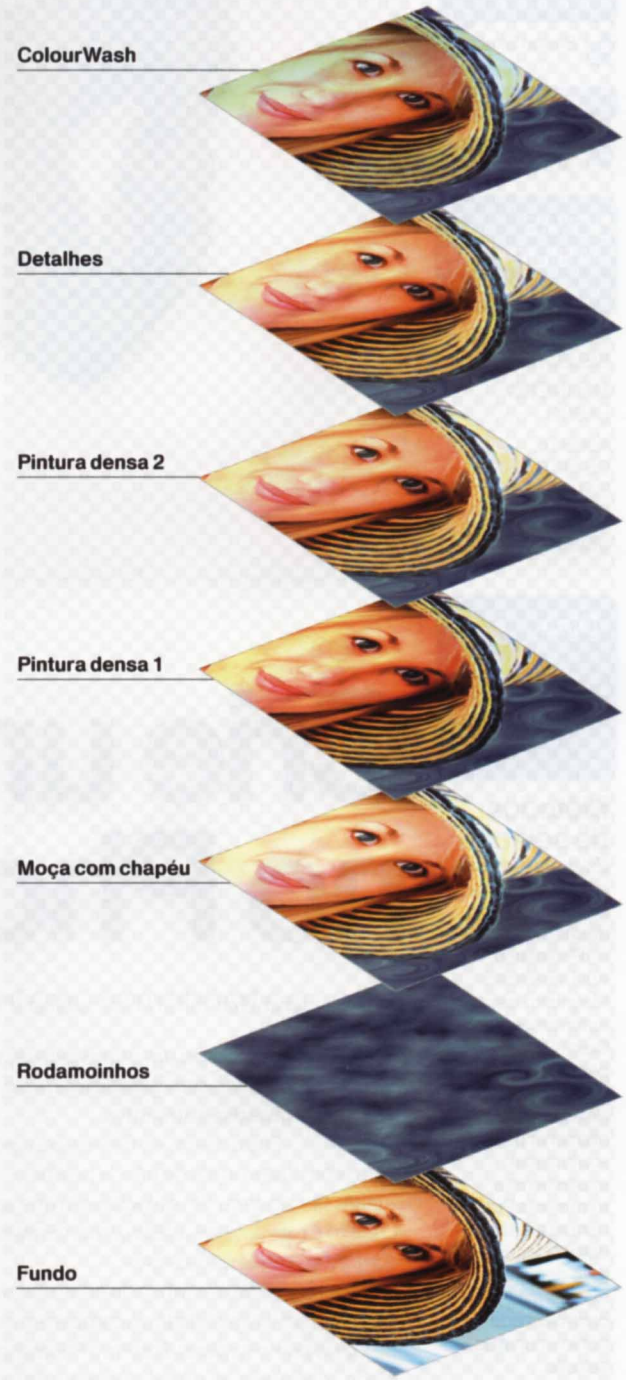
11 Última etapa Adicione uma camada "ColourWash" ao alto da pilha e utilize o modo Linear Light com 30% de opacidade. Peque o pincel Airbrush Soft Round 300. Use uma tonalidade verde-azulada média e pinte delicadamente no lado esquerdo do retrato (lado direito da moça) para dar uma tonalidade fresca ao rosto, refletindo os tons do fundo.

DEBAIXO DOS CARACÓIS

É tão rápido e fácil que acaba viciando

Estrutura de camadas

Como se faz um van Gogh



essência

NÍVEL
Iniciante
Intermediário
Experiente

TEMPO
30 minutos

ESPECIALISTA
Simon Skellon

NO SITE
509558.jpg
© mordoc

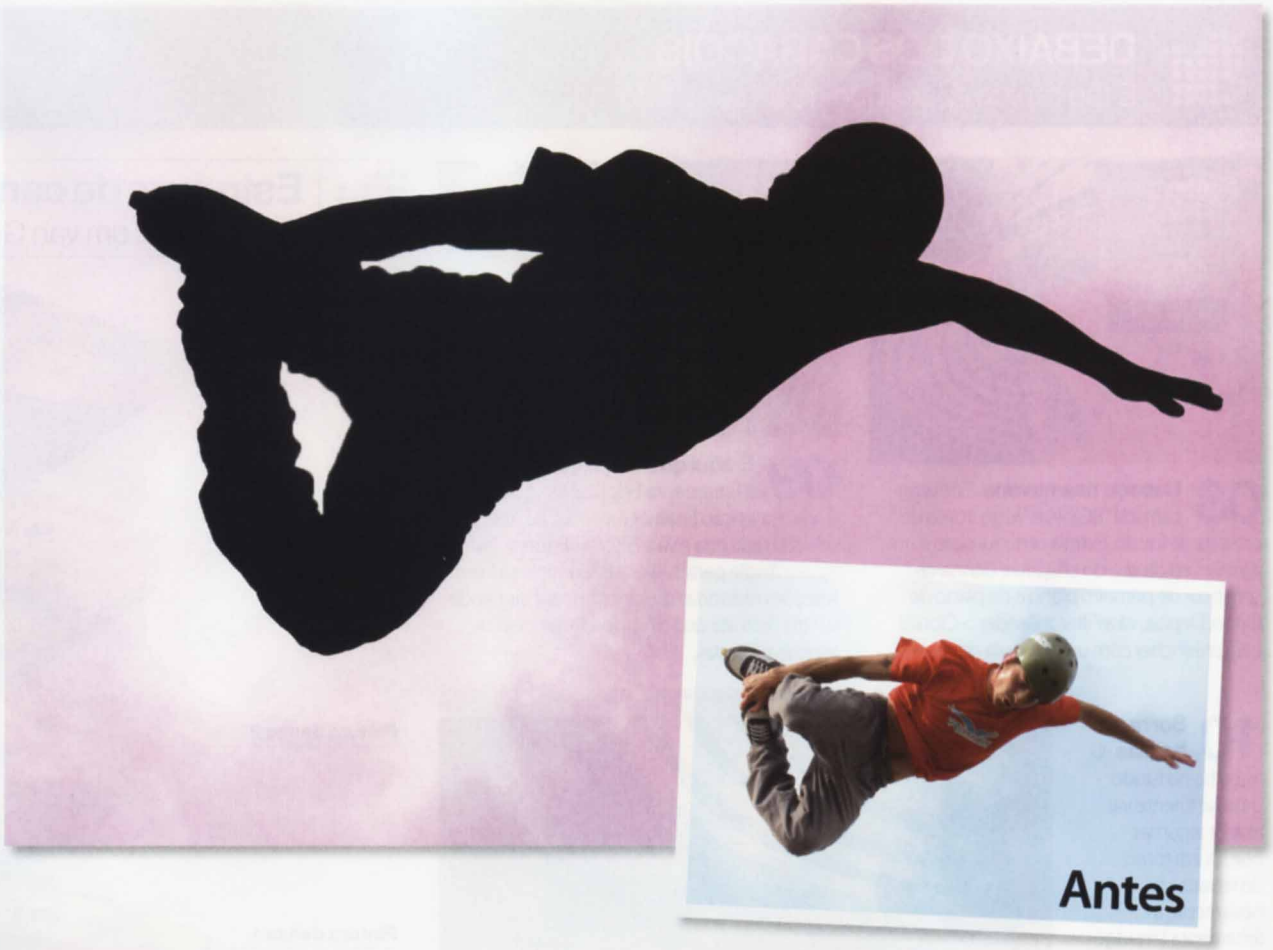
NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

QUICK SELECTION
MAGNETIC LASSO
AJUSTE DE MATIZ/ SATURAÇÃO
MODIFICAR A SELEÇÃO

Dica

Métodos de seleção

Existe mais de um jeito de fazer uma seleção ao redor de uma figura no Photoshop. Aqui, usamos o Magnetic Lasso e as ferramentas de Quick Selection para separar a figura do céu. Se esse método não servir para sua imagem, experimente a ferramenta Pen para as áreas mais detalhadas. Ela é mais demorada, mas permite controlar cada ponto e curva da seleção.



Crie uma silhueta no Photoshop

Aprenda a transformar uma imagem comum em uma silhueta irada usando seleções simples

Silhuetas são um ótimo jeito de transformar imagens comuns, sem grande interesse, em composições ousadas e atraentes.

Fotos tiradas de frente para o pôr-do-sol, em um palco com luzes vindas de trás da pessoa ou dançando a luz da lua – essas são algumas das situações em que aparecem as silhuetas. O efeito é cativante e é usado comumente em obras gráficas para contrastar com as outras cores.

Em fotografia, isso é conhecido como iluminação traseira; certas câmeras têm a capacidade de compensar automaticamente a falta de luz no primeiro plano. Porém, o Photoshop permite assumir pleno controle da situação luminosa e de cada elemento de sua imagem. Com a ajuda de algumas ferramentas rápidas de seleção, várias camadas e ajustes de cor, é possível transformar cada área de sua imagem em uma silhueta muito atraente.

Se você optar por silhuetas bem escuras, elas podem ser usadas em trabalhos mais abstratos, com grafismos. O céu azul da imagem deste tutorial combina melhor com a silhueta quando adquire um tom róseo.

E se você já olhou para uma silhueta e se perguntou como seria possível recriar este fantástico efeito – esta é a sua chance. Neste tutorial vamos guiar você pelo processo de seleção e mostrar como preencher aquela área com preto. Ou mude a natureza das coisas e troque completamente a cor da silhueta!

COMPATÍVEL | PHOTOSHOP 6 E SUPERIORES

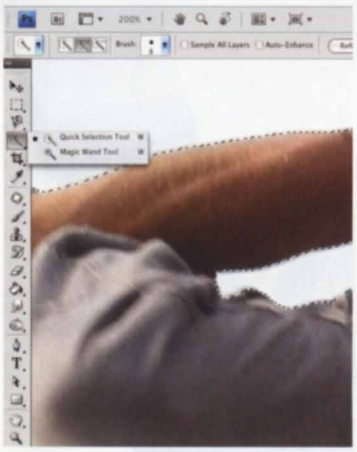
SILHUETA NAS ALTURAS

Use diversas ferramentas de seleção para criar sua silhueta

01 Faça uma seleção Abra a imagem 509558_70174700.jpg de nosso site. O primeiro passo é fazer uma seleção em torno de todo o corpo da figura. Selecione a ferramenta Magnetic Lasso e, na barra de opções, faça os seguintes ajustes: Width 5px, Contrast 10%, Frequency 50. Ajuste Feather para 0px.

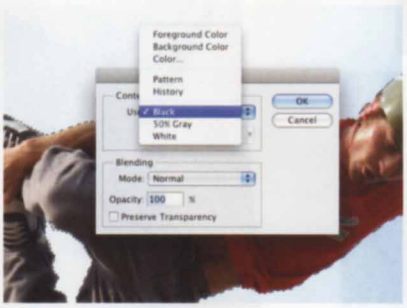
02 De pertinho Dê um zoom de 200% na imagem e clique uma vez com o Magnetic Lasso em qualquer ponto da borda da figura. Passe o mouse ao redor da borda para continuar a selecionar. Segure a barra de espaço para ir movendo a imagem conforme avança. Junte as pontas para completar a seleção.

03 Seleção completa Para selecionar as abertura da figura por onde o céu aparece, escolha a ferramenta Quick Selection (no CS3 ou superior) e escolha um Brush Size de 30px. Segure Alt, clicando nas áreas do céu para completar a seleção. Uma alternativa é usar a ferramenta Magic Wand e clicar no ícone "Add to selection" na barra de opções. Basta selecionar cada abertura.

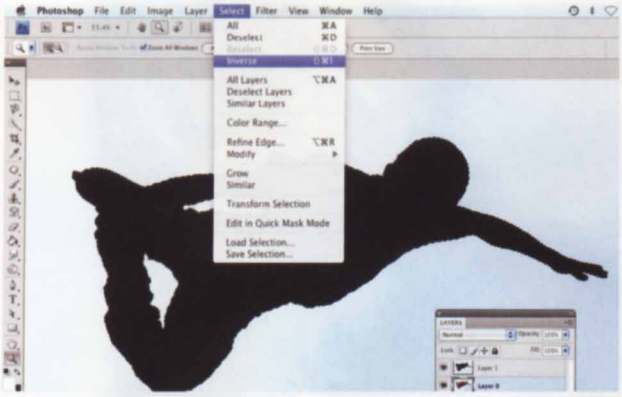


04 Silhueta limpa A figura inteira já deverá estar selecionada. Vá a Select > Modify > Expand e, na caixa de diálogo, digite um valor de 2px, depois dê OK. Você perceberá que a seleção se afasta da figura ligeiramente, criando uma silhueta mais limpa.

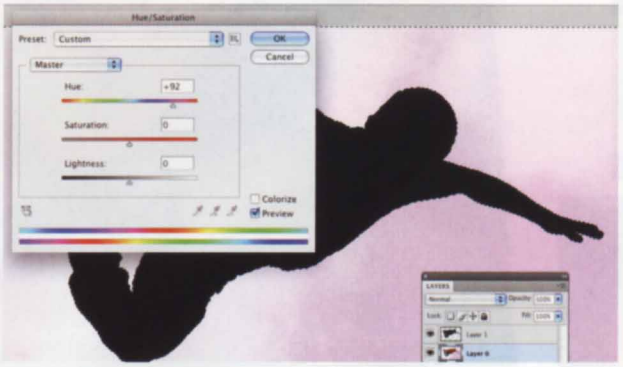
05 Separe do céu Para separar completamente a figura do céu, vá a Layer > New > Layer Via Copy. A seleção (a figura) será transformada em uma nova camada na paleta Layers. As linhas pontilhadas devem desaparecer.



06 Pinte de preto Segure Ctrl/Cmd e clique na miniatura da nova camada para reativar a seleção. Vá a Edit > Fill e, na caixa de diálogo, escolha Black na lista Contents Use. Mantenha Mode em Normal e Opacity em 100%. Clique em OK e a figura deve ficar completamente preta.



07 O céu é o limite Clique duas vezes na camada de fundo com o céu e dê OK na caixa New Layer para que a camada fique editável. Ainda com a seleção ativa, vá a Select > Inverse para selecionar o céu.



08 Um toque de rosa Para finalizar, vá a Image > Adjustment > Hue/Saturation. Mova o ajuste de Hue para a cor de sua escolha. Escolhemos um rosa pálido. Dê OK e depois pressione Ctrl/Cmd + D para remover a seleção e completar o efeito dessa silhueta com um toque abstrato.

Dica

Acrescente detalhes à silhueta

Mexa no tom da silhueta usando o ajuste de opacidade. Acesse a paleta Layers e, com a cabeça da silhueta selecionada, vá ao deslizante Opacity. Ele deve estar a 100%, dando um efeito de preto total. Para que apareçam detalhes da figura, reduza gradualmente a opacidade. Com um céu róseo no fundo, uma silhueta bem preta fica bem legal.

Como... Escanear imagens grandes

Você não está limitado ao tamanho de seu scanner ao escanear imagens. Basta fazer em várias etapas e juntar tudo no Photoshop!

Fotografar obras de arte é uma coisa complicada, especialmente quando se trata de uma pintura com a superfície brilhante.

A solução ideal para esse problema seria escanear a figura, mas quase todo mundo desdenha essa possibilidade caso a obra tenha um tamanho maior que A4, o maior possível a caber em um scanner doméstico.

Porém, qualquer que seja o tamanho físico de sua obra, é mais fácil do que você pensa escanear uma pintura ou desenho em partes e reuni-las posteriormente, sem deixar emendas, no Photoshop.

Neste tutorial, mostraremos como fazer justamente isso, desde o ponto inicial da criação dos vários scans. Vamos nos concentrar no método manual para reunir os scans separados no Photoshop, mas daremos também uma olhada no método automatizado do Photomerge, que pode ser uma excelente solução para obras mais arrojadas, com menos detalhes.

O mais bacana desta técnica é que não há limites para o tamanho das obras que podem ser escaneadas e emendadas, bastando um pouco de cuidado. O ideal é remover a tampa do scanner para esse processo, o que é possível em muitos modelos. Dê uma olhada no manual antes de começar a desparafusar.

> "É mais fácil do que você pensa escanear uma pintura ou desenho em partes e reuni-las posteriormente,"

Assim, acabou-se de frustração na hora de fotografar suas obras-primas, graças a esta solução relativamente simples no Photoshop. Pegue sua imagem ou use as amostras do site e vamos lá.

essência

NÍVEL
- **Iniciante**
- Intermediário
- Experiente

TEMPO
30 min.

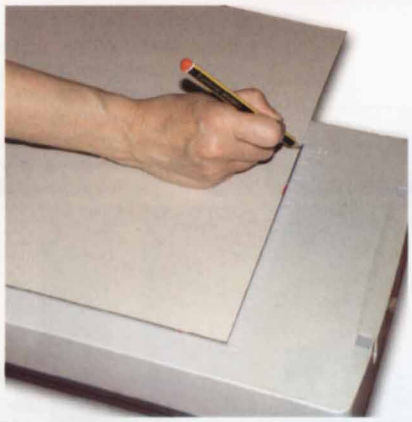
ESPECIALISTA
Tim Shelbourne

NO SITE
Original scans:
scan1.jpg
scan2.jpg
scan3.jpg
scan4.jpg

ACERTE SEUS SCANS
É essencial sobrepor cada etapa

NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

- ESCANEAR IMAGENS GRANDES
- JUNTAR MÚLTIPLAS PARTES
- PHOTOMERGE



01 Primeiro scan Posicione o canto superior de sua obra no canto superior direito do vidro do scanner. Sugerimos fazer algumas marcas a lápis neste momento para facilitar o reposicionamento da figura mais tarde.

02 Configurações do scanner Por meio do programa de seu scanner, ajuste o aparelho para foto colorida e uma resolução de pelo menos 300 dpi. Se ele tiver um recurso de Automatic Exposure, desabilite-o e desfaça qualquer controle tonal. Na visualização, selecione a área inteira e escaneie.

03 Sobreponha Salve o primeiro scan com um nome numerado. Depois reposicione a figura para a próxima parte do A4. É preciso trabalhar na ordem, por isso mova a figura para cima ou de um lado para o outro. Inclua uma sobreposição de pelo menos três centímetros em relação à parte já escaneada. Utilize marcas de lápis para conferir e marque também a próxima seção.

04 Escaneie cada parte Use a mesma técnica para escanear a figura inteira em seções. Não faz mal se for necessário rotacionar a figura para posicioná-la no scanner, já que isso pode ser arrumado no Photoshop. Numere de maneira lógica cada scan subsequente e mantenha a imagem alinhada com o vidro do scanner.

PHOTOSHOP CS2 E SUPERIORES | **COMPATÍVEL COM**

Dica

Opção Auto
Você pode usar o comando Photomerge para automatizar o processo, embora isso nem sempre funcione perfeitamente. Abra todos os scans do conjunto e vá a File > Automate > Photomerge. Escolha Auto e clique em Add Open Files. A seguir, simplesmente dê OK e o Photoshop vai construir automaticamente a imagem composta. Quando ela estiver completa, basta achatar e cortar.

JUNTE TUDO
Use o Photoshop para montar

05 Gire, se precisar Abra todos os scans. Os usuários do CS4 podem ir a Window > Arrange > Float All Windows. Se houver pedaços de cabeça para baixo, clique neles e vá a Image > Image Rotation e endireite-as. No CS4, vá a Window > Arrange > Consolidate All to Tabs (não precisa fazer isso se você tiver o CS3 ou anterior).

06 Estique a tela Clique no primeiro scan do conjunto. Na paleta Layers, clique duas vezes na camada de fundo para torná-la editável. Exiba as réguas via View > Rulers. Precisamos estender a tela, por isso pegue a ferramenta Crop, puxe um corte sobre a imagem e arraste as alças laterais para estendê-la. Deixe sobrar bastante espaço aqui, usando as réguas como guia.

Juntando tudo
Aprenda como criar a costura perfeita

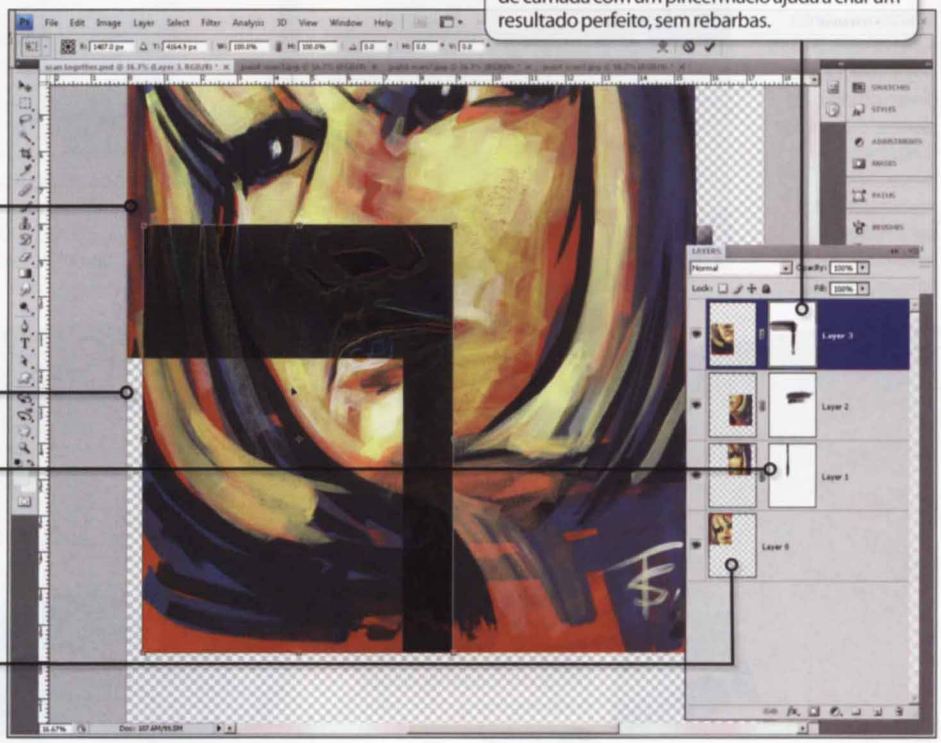
Esconda as emendas Embora sempre sobre uma costura feia e marcada quando as partes escaneadas se sobrepõem, uma simples máscara de camada com um pincel macio ajuda a criar um resultado perfeito, sem rebarbas.

Modo de mesclagem Ajuste a camada-alvo para o modo de mesclagem Difference, para que os erros de alinhamento nas seções sobrepostas apareçam claramente. A área ficará preta quando perfeitamente alinhada.

Transformação livre Usando o Free Transform para posicionar cada parte, você pode mover a camada, arrastando-a dentro da caixa de transformação, e rotacioná-la puxando por fora das alças dos cantos.

Trabalho com máscaras Vale a pena não se apressar e pintar cuidadosamente com preto cada máscara de camada para garantir um resultado perfeito. Quando a máscara estiver terminada, basta achatar as camadas do arquivo.

Camadas Dentro do Photoshop, cada scan será colado em sua própria camada para poder ser perfeitamente alinhado com a seção seguinte.



07 Cole a próxima seção Pressione Enter para aplicar o corte e estenda a tela. Clique no próximo scan da série e vá a Select > All, seguido por Edit > Copy. Depois, volte ao primeiro scan com a tela estendida e aplique Edit > Paste. Na paleta Layers, altere o blending mode desta camada para Difference.

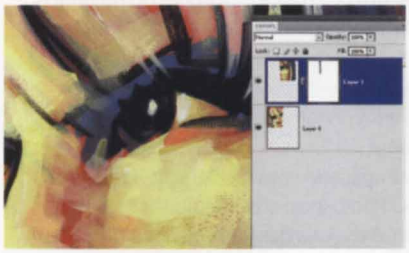
08 Posicione com Free Transform Agora é necessário posicionar esta seção escaneada com a primeira, usando a área de sobreposição. Vá a Edit > Free Trasnform. Como o modo de mesclagem é Difference, as áreas que não estiverem corretamente alinhadas ficarão visíveis. Arraste dentro da caixa de transformação para alinhar as duas camadas.

09 Posicione e gire Ao colocar seu cursor fora dos pontos dos cantos, você pode arrastar e rotacionar a camada caso seja necessário. O objetivo é alinhar a segunda camada exatamente com a primeira. Quando as áreas sobrepostas estão precisamente alinhadas, elas ficam pretas. Avance aos poucos até conseguir um alinhamento perfeito.

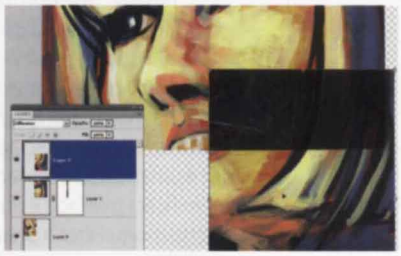
COSTURA INVISÍVEL

Use máscaras de camada e um pincel macio para criar emendas imperceptíveis

10 Acrescente uma máscara Pressione Enter para aplicar a transformação. Devolva a camada ao modo de mesclagem Normal e vá a Layer > Layer Mask > Reveal All. A cor de primeiro plano deve ser preto. Pegue um pincel grande, redondo e macio com opacidade de 50%. Clique diretamente na máscara de camada na miniatura da paleta Layers.

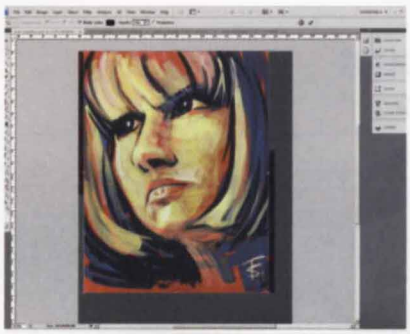


11 Sem costuras Agora pinte sobre a emenda entre as duas seções para esconder a linha marcada. Não pinte demais sobre a área sobreposta, apenas o bastante para mesclar as duas camadas. Como o pincel está com opacidade parcial, pode ser necessário aplicá-lo algumas vezes sobre a emenda para ocultá-la completamente.



12 Outro pedaço Usando o mesmíssimo procedimento, copie e cole a terceira seção em sua imagem composta. Como antes, utilize o comando Free Transform para posicionar com exatidão as partes sobrepostas e esconda as linhas de emenda usando uma máscara de camada e um pincel suave com preto.

13 Reveja as costuras Agora cole a última parte e ponha-a na posição. Novamente, mascare as emendas. Vale a pena tirar um momento para ter certeza de que todas as costuras foram escondidas. Você pode clicar diretamente em cada máscara para pintar outra vez sobre ela. Quando terminar, vá a Layer > Flatten Image.



14 Achate e corte Escolha a Crop na barra de ferramentas e selecione a imagem inteira. Usando as alças ao redor da caixa de seleção, acerte o corte para eliminar os pedaços vazios da tela ao redor da imagem montada. Dê Enter para aplicar o corte.

15 Limpe bem Finalmente, se houver algum erro de alinhamento ou resto de tela preta em volta da imagem, use a ferramenta Clone Stamp para disfarçar. Segure Alt e clique em uma área semelhante da imagem, clonando-a cuidadosamente sobre as partes problemáticas.

NO FOCO

Filtro Unsharp Mask

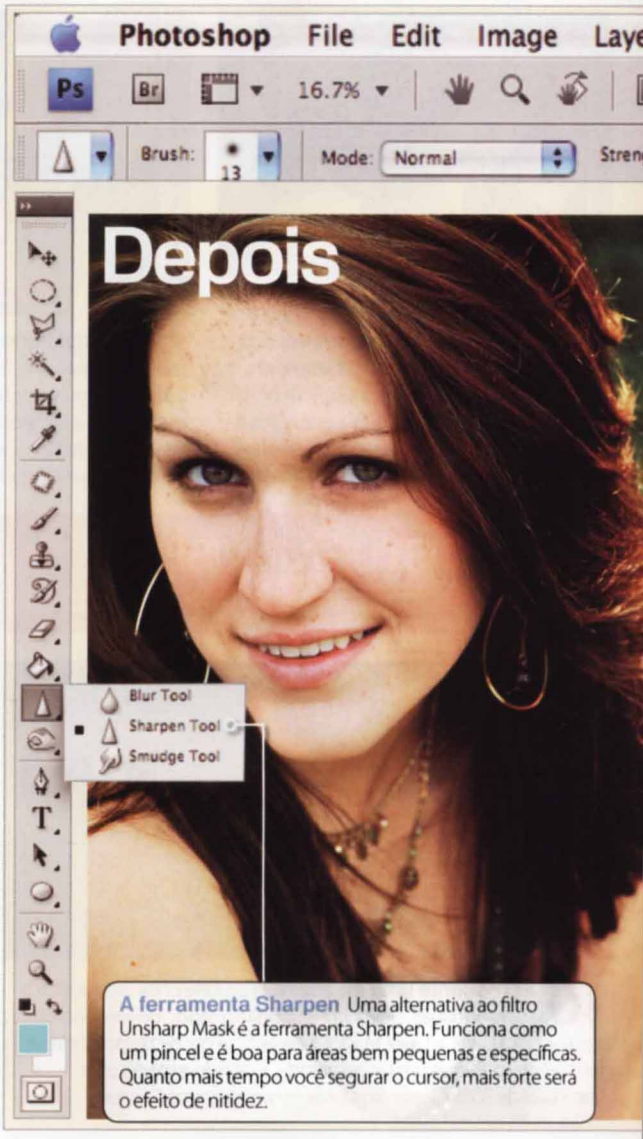
Mais controle sobre a nitidez com este prático filtro

Quase toda imagem pode se beneficiar com um pouco de nitidez, que normalmente fica melhor se aplicado no final do processo de edição da imagem.

Quando você aplica nitidez a suas imagens no Photoshop, o programa aumenta o contraste entre pixels vizinhos, dando à imagem uma aparência mais nítida quando vista no tamanho real. Com um zoom aproximado, isso não fica tão aparente.

A nitidez é um recurso a ser sempre aplicado com moderação. Pese a mão e a imagem ficará pixelada e dura. O Photoshop oferece muitos métodos de nitidez no menu Filter > Sharpen. A maioria dos filtros aplica a nitidez à imagem inteira, o que nem sempre é desejável. Para um efeito de nitidez mais controlado e localizado, o Photoshop possui uma arma secreta chamada filtro Unsharp Mask.

Neste artigo, trataremos dos benefícios deste filtro em especial e como usá-lo com eficácia. O Unsharp Mask tem três deslizantes de ajuste para acertar o efeito que se deseja criar: Amount, Radius e Threshold. Com um pouco de prática, você poderá controlar esses deslizantes para obter um impressionante efeito de nitidez.



A ferramenta Sharpen Uma alternativa ao filtro Unsharp Mask é a ferramenta Sharpen. Funciona como um pincel e é boa para áreas bem pequenas e específicas. Quanto mais tempo você segurar o cursor, mais forte será o efeito de nitidez.

O deslizante Amount

Controle a força da nitidez

Ao selecionar o filtro Unsharp Mask, você verá uma caixa de diálogo com três opções de deslizante. O primeiro é Amount. Ele controla a força do efeito de nitidez. Quanto mais alta a porcentagem, mais óbvio será o efeito. Quanto mais baixa, menos se percebe a nitidez. O valor digitado depende também da resolução de sua imagem. As fotos de alta resolução podem receber ajustes de até 150%; as fotos de baixa resolução ficam melhores com Amount 100% ou menos para evitar resultados pixelados.

O deslizante Radius

Controle o grau de nitidez

O Radius é baseado nas bordas, e você pode escolher quantos pixels serão afetados. Se apenas as bordas tiverem de receber nitidez, escolha um radius pequeno. Aplique os valores dependendo da resolução. Imagens em baixa devem receber 1 ou menos, alta resolução de 1 a 2.

Menu Filter Existem muitas opções de nitidez dentro do menu Filter. O filtro Unsharp Mask e os Smart Filters oferecem os resultados mais exatos. O filtro Unsharp Mask usa deslizantes de ajuste para criar a quantidade perfeita de nitidez.

Imagem anterior Antes de utilizar o filtro Unsharp Mask, a imagem parece um pouco suave na área dos olhos e do cabelo. A imagem precisa de um pouco mais de definição.

Imagem posterior Depois de usar o filtro Unsharp Mask, você pode ver uma diferença distinta. O cabelo está mais definido, os olhos têm mais foco e as linhas dos lábios e dentes estão bem mais marcadas.

Caixa de visualização Quaisquer ajustes feitos com os deslizantes são exibidos nesta janela. Ponha o cursor na janela e arraste para mover até a parte desejada de sua imagem. Os olhos são uma área útil para avaliar o sucesso da aplicação do filtro.

Dica

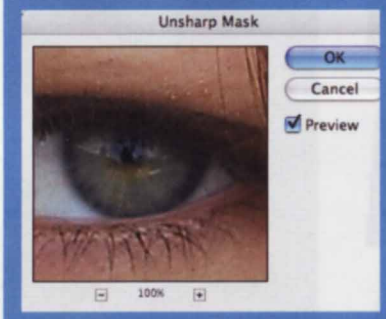
Quando aplicar

Todas as fotos se beneficiam de uma nitidez sutil. A nitidez deve sempre ser aplicada por último, antes de imprimir a imagem.

Uso da Unsharp Mask

É fácil usar o filtro. O mais difícil é encontrar o equilíbrio e não deixar o efeito demasiado duro ou suave. Experimente, fazendo pequenos ajustes por vez.

01 Selecione o filtro Realize todos os ajustes de cor e edições necessários primeiro. A nitidez deve ser sempre a última coisa. Depois, vá a Filter > Sharpen > Unsharp Mask. Uma caixa de diálogo se abrirá.



02 Ajuste a caixa Confira se a caixa Preview está marcada. Mova o cursor dentro da janelinha; aparecerá uma mãozinha. Segure o cursor e arraste a imagem até ver uma parte adequada. Sugerimos o olho.

03 Aplique as mudanças Vá devagar e comece a mover os deslizantes de Amount, Radius e Threshold até conseguir o melhor efeito. Imagens de baixa resolução devem ter valores baixos de Amount e Radius para evitar resultados duros e pixelados.

O deslizante Threshold

Controle o que fica nítido

O último deslizante é a opção Threshold – ele dá controle sobre a parte da imagem que fica mais nítida. Como a nitidez resulta do aumento de contraste entre pixels adjacentes, o deslizante Threshold permite escolher o quanto cada pixel deve ser diferente do resto para que a nitidez seja aplicada a ele. Um valor elevado, como 9, por exemplo, selecionará apenas pixel diferentes dos que estão ao seu redor em um nível de 9. Para aplicar a nitidez em tudo, selecione o valor de 0 níveis.

A ferramenta Sharpen

Ótima para nitidez de partes específicas

Se você precisa aumentar a nitidez de uma área muito específica de sua imagem, outra opção é a ferramenta Sharpen da barra de ferramentas. Ela fica junto às ferramentas Blur e Smudge. Segure o cursor sobre a ferramenta para ativar a lista completa. Ela funciona como um pincel e pode ter o tamanho alterado. Segure o cursor sobre uma área da imagem para ter um efeito mais concentrado. Quanto mais forte você segurar, mais carregado será o efeito.

Antes

Superprofundidade

Combine diversas exposições focalizadas em diferentes pontos para produzir uma imagem nítida do primeiro plano até o fundo

NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

- ALINHAR IMAGENS COM PILHAS
- MESCLAR COM O AUTO-BLEND
- MÁSCARAS DE CAMADA

É provável que o recurso mais falado do Photoshop CS4 seja a capacidade de combinar imagens com diferentes pontos focais para criar uma nova imagem com uma enorme profundidade de campo – tudo no foco, do primeiro plano ao plano de fundo.

Não é um conceito novo, tanto que já podia ser feito com programas como o Helicon Focus, mas vale a pena saber que quem investir na mais recente encarnação do Photoshop terá esta extravagância sem qualquer custo extra. O recurso Depth Of Field vem incorporado à existente função Auto-Blend do Photoshop, que, até o CS3, tinha como principal função corrigir discrepâncias de cor e exposição em panoramas costurados com o recurso Auto Align. Agora o Auto-Blend tem as opções Panoramic e Stacked.

O recurso é provavelmente mais útil para fotografias em macro/close-up, nas quais até mesmo a mais estreita abertura (por exemplo, f/16-22) não pode evitar um foco relativamente raso. Mas mesmo com lentes convencionais, nem sempre é possível conseguir profundidade de campo suficiente quando existem informações próximas no primeiro plano que precisam estar bem no foco; o plano de fundo pode ficar meio desfocado se você quiser total nitidez no primeiro plano, mesmo com um foco de precisão. Será necessário tirar muitas fotos idênticas para que este recurso funcione, movendo a rodinha do foco em incrementos relativamente iguais ao longo do alcance focal desejado, começando no ponto que você quer nítido até o ponto mais distante da imagem.

> "O recurso Depth Of Field vem incorporado à existente função Auto-Blend do Photoshop"

COMPATÍVEL COM | PHOTOSHOP CS4

CRIE PROFUNDIDADE DE CAMPO NO CS4

Combine imagens com Stacks e Auto-Blend

essência

NÍVEL
Iniciante
Intermediário
Experiente

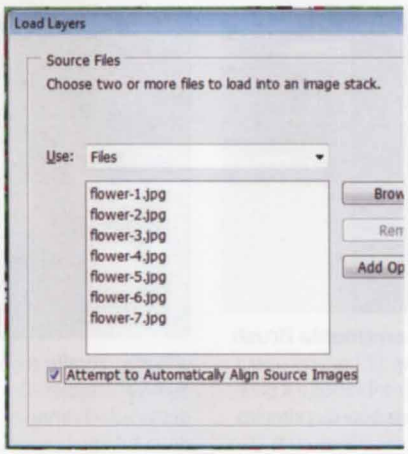
TEMPO
30 mins

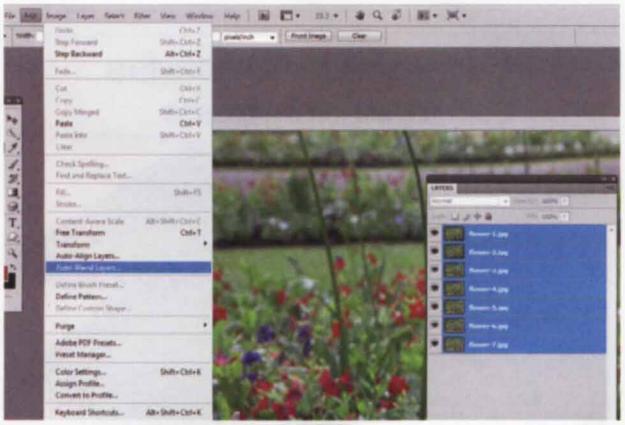
ESPECIALISTA
Matthew Henry

NO SITE
Imagens-fonte para a profundidade de campo

01 Abra os arquivos Faça suas fotos, cuidando de manter o tripé posicionado no mesmo lugar enquanto mexe no foco. Processe os arquivos RAW e abra todos no Photoshop.

02 Alinhe as imagens fonte Vá a File > Scripts > Load Files em Stacks. Clique no botão Add Open Files e marque a caixa que diz Attempt Automatically Align Source Images. O Photoshop fará o trabalho de alinhamento.



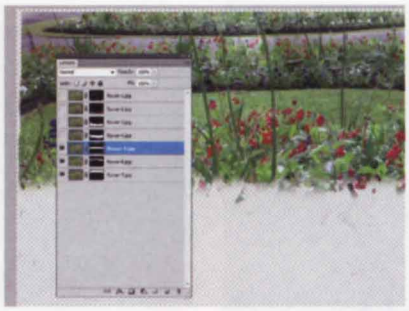


03 Auto-Blend Layers Segure Shift, clique na camada de baixo e depois na de cima da pilha para, ao final do processo de alinhamento, selecionar todas as camadas. A seguir, vá a Edit > Auto-Blend Layers.

04 Aproxime para examinar Confira se a opção Stack Images está selecionada, e não Panorama, e que a caixa Seamless Tones and Colors esteja marcada. Dê um zoom a 100% com o atalho Ctrl/Cmd + Alt/Opt + 0.

05 Mova a imagem Vá para a parte superior ou inferior da imagem segurando a barra de espaço e arrastando com o mouse. Depois, gradualmente navegue pela imagem em busca de áreas suaves e desfocadas.

06 Localize o desfoque As áreas desfocadas indicam que o Photoshop cometeu erros de cálculo e precisa de uma mãozinha. O primeiro passo é descobrir em qual camada está a primeira área de desfoque a trabalhar.



07 Selecione a camada desfocada Altere a visibilidade das camadas clicando no olhinho ao lado de cada camada para determinar onde está a parte desfocada em que você quer mexer. Selecione a máscara de camada correspondente.

Dica

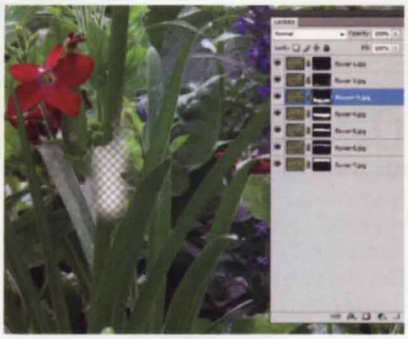
Quantas fotos

Aberturas maiores da câmera (como f/8.0) demandam mais exposições combinadas do que as mais estreitas. Sete fotos foram um bom número para f/8.0 em uma lente de 26-70mm de uma Canon EOS, focalizada desde o ponto mais próximo até quase o infinito, em uma câmera com sensor de quadro inteiro. Uma cena em f/11 ficou boa com seis quadros, e uma em f/16 não pareceu muito melhor com mais de cinco. É melhor usar aberturas mais estreitas e tentar acelerar o processo.

CONSERTE OS PROBLEMINHAS DE FOCO

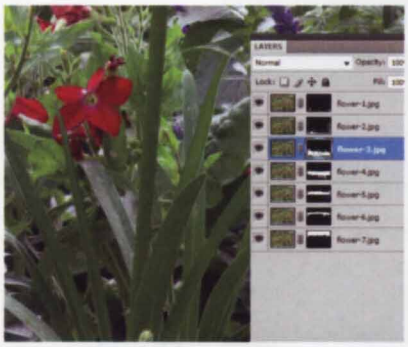
Substitua áreas desfocadas por informações nítidas para melhorar a imagem

08 Configure a ferramenta Brush Agora, pressione "D" para reiniciar a paleta de cores para preto-e-branco e X para usar preto, caso branco seja a cor de primeiro plano. Selecione a ferramenta Brush com "B" e ajuste Hardness para 0%.



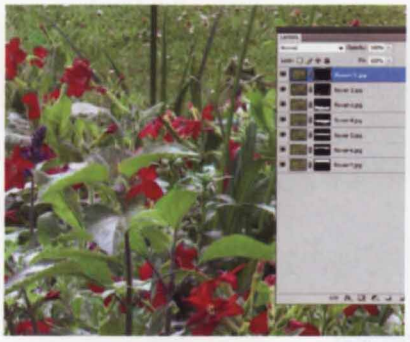
09 Avalie a camada nítida Pinte cuidadosamente sobre a área desfocada da imagem. A seguir, é preciso descobrir qual camada contém a informação mais nítida naquele local exato.

10 Encontre a camada mais nítida Fazemos isso segurando Shift e clicando em cada máscara de camada para desabilitá-la temporariamente e alterar a visibilidade, de modo a observar uma camada de cada vez. Escolha a camada em que a área esteja mais nítida.



11 Pinte a nitidez Segure Shift, clique nas máscaras de camada para restaurá-las – se necessário – e selecione a camada e a máscara em que a informação esteja mais nítida. Pinte sobre aquela área com um pincel branco.

12 Vale notar Em grandes áreas desfocadas, pode ser preciso extrair a nitidez de várias camadas – uma para a metade de baixo, por exemplo, e a camada de cima para a metade de cima. O melhor é alternar a visibilidade para sempre usar a informação mais nítida possível.

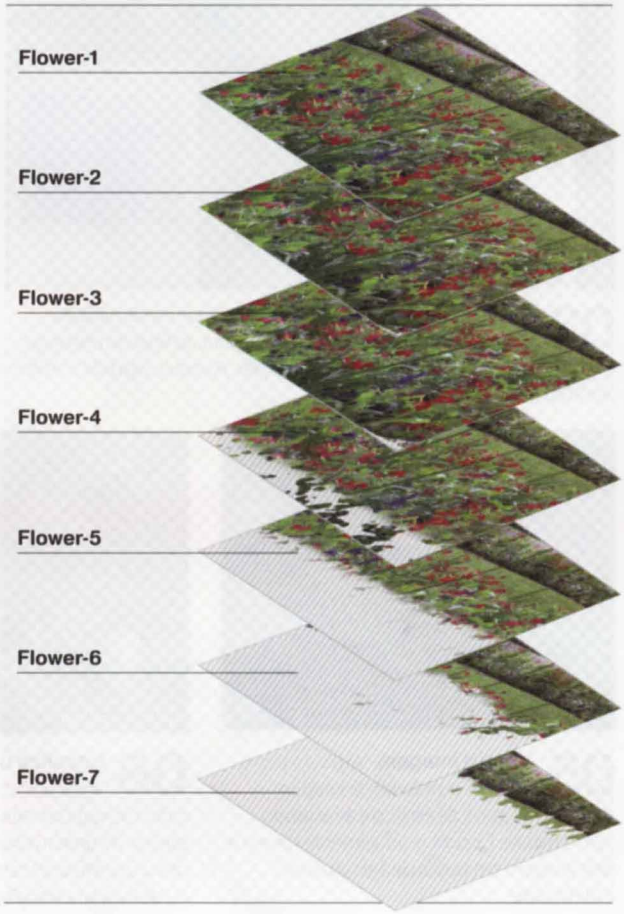


13 Repita o processo Agora é necessário repetir este processo na imagem inteira, movendo-a e pintando cuidadosamente as áreas desfocadas para mostrar as partes mais nítidas.

14 Corte final Pressione "C" para pegar a ferramenta Crop e apare as bordas brancas criadas no processo de alinhamento ou cantos desfocados que a máscara não tenha conseguido consertar. Por fim, dê Enter para aplicar o corte.

Estrutura de camadas

Como o seu jardim cresce



www.coquetel.com.br

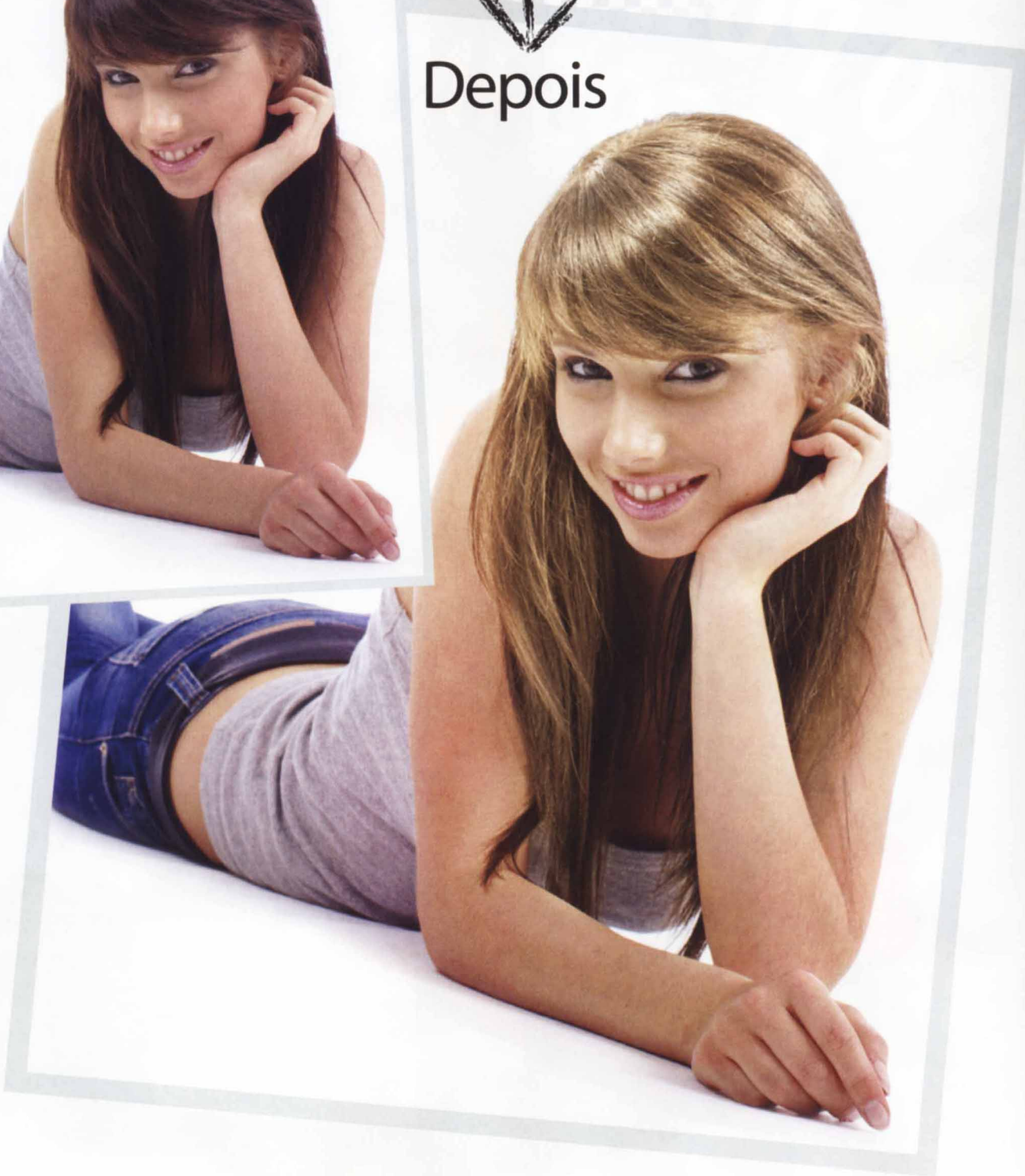
COQUETEL

O PORTAL DOS JOGOS INTELIGENTES

Novo site cheio de novidades!

Jogos on-line e exclusivos.

Coquetel. Atitude saudável com todas as letras.



NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

- FERRAMENTAS LASSO E MAGNETIC LASSO
- SELEÇÕES NO MODO QUICK MASK
- CAMADAS DE AJUSTE
- MÁSCARAS DE CAMADA E DE CORTE
- EDITAR FOTOS COM LEVELS E HUE/SATURATION
- AJUSTAR CORES USANDO SELECTIVE COLOR

Mude a cor de seu cabelo

As camadas de ajuste garantem um loiro mais natural do que qualquer tintura de farmácia!

Uma das melhores coisas do Photoshop é sua gama de ferramentas que tornam a maioria das manipulações fotográficas rápida e fácil. No entanto, certas transformações só podem ser obtidas quando se aplicam juntas diversas técnicas. Por exemplo, escurecer um cabelo loiro no Photoshop é bastante fácil, mas transformar uma morena em loira sem que o resultado pareça artificial já é mais chatinho.

Se você não quiser que o cabelo de sua figura fique fajuto, desbotado ou meio alaranjado, não existe uma técnica milagrosa. Neste tutorial, mostraremos primeiramente como se faz uma seleção precisa de cabelos usando diversas ferramentas de seleção (veja nossas favoritas no painel da próxima página) e depois como se usam as camadas de ajuste para mudar a cor.

As adjustment layers são ótimas quando você está disposto a um pouco de tentativa e erro em sua manipulação. Elas são totalmente editáveis, permitindo alterar as configurações a qualquer momento.

Nesta técnica, utilizaremos diferentes camadas de ajuste, porque os resultados mais naturais só podem ser conseguidos se as modificações forem feitas gradualmente.

Se você deseja usar sua própria imagem neste tutorial, as configurações podem ser ligeiramente diferentes, mas os fundamentos serão os mesmos; lembre-se apenas de que um pouco de tentativa e erro são o segredo para obter o resultado desejado. Se quiser usar nossa imagem, basta baixá-la de nosso site.

essência

NÍVEL
Iniciante
Intermediário
Experiente

TEMPO
2 horas aprox.

ESPECIALISTA
Sarah e David Cousens, vulgo Cool Surface

NO SITE
hair start image.psd © Thomfoto iStockphoto.com

COMECE A SELECIONAR

Faça uma seleção do cabelo

01 Uma seleção rápida Abra a imagem inicial, clique e segure a ferramenta Lasso e selecione a ferramenta Magnetic Lasso do menu flutuante. Use-a para fazer uma seleção básica do cabelo. Segure Shift + Alt enquanto usa o lasso para adicionar ou subtrair partes da seleção, respectivamente.

02 Tudo vermelho Utilize o Lasso normal para selecionar as áreas esquecidas pelo Magnetic Lasso. Depois, pressione Q para passar ao modo Quick Mask. Use um airbrush pequeno (cerca de 9 pixels) e pinte sobre os fios mais finos, por exemplo no pescoço e peito. Use um pincel branco para adicionar à seleção e preto para subtrair.

03 Não se esqueça das sobrancelhas! Refine a área da franja com o airbrush. Reduza a opacidade do pincel e faça a seleção gradualmente caso sua mão não seja tão firme. Reduza a opacidade para cerca de 40% e, com um pincel maior, aplique uma única pincelada sobre a sobrancelha direita.

Dica

Salve como canal

Quando você passa um bom tempo fazendo uma seleção, a última coisa que deseja é que algo dê errado e você perca todo o trabalho. Para evitar esse pesadelo, vá à aba Channels na paleta Layers e clique no ícone Save Selection as Channel. Daí, se você fechar o arquivo ou se o computador travar, basta segurar Ctrl e clicar na miniatura do novo canal para recuperar sua seleção. Salve periodicamente a seleção atualizada e ria à toa!

PHOTOSHOP CS 2 E SUPERIORES | **COMPATÍVEL COM**

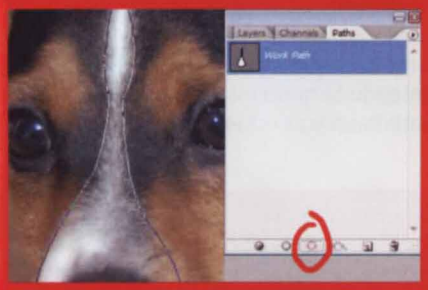
SALVE A SELEÇÃO

Na hora de fazer seleções, existem muitas opções a escolher. Para seleções elaboradas, o melhor é combinar vários métodos. Eis alguns de nossos favoritos...

Magnetic Lasso A ferramenta Magnetic Lasso gruda automaticamente nas bordas, facilitando as seleções simples.

Freehand Lasso É preciso ter mão firme para o Lasso normal, mas o uso de Alt e Shift para editar a seleção facilita o serviço.

Pen tool A ferramenta Pen é outra opção. Clique no ícone Load Path As a Selection na paleta Paths para transformar um demarcador em uma seleção.



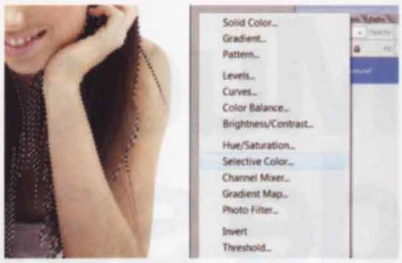
Brush tool O modo Quick Mask permite usar a ferramenta Brush para fazer seleções. Pressione Q para ativar e desativar esse modo.

Color Range Vá a Select > Color Range para fazer seleções facílimas de uma cor determinada. Mexa no ajuste de fuzziness para acertar o nível de detalhe.

HORA DE AJUSTAR

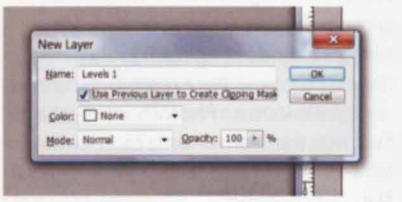
Quase prontos para iniciar a alteração de cor

04 Fios soltos Ainda a 40% de opacidade, use pinceladas firmes para criar uma seleção semitransparente do cabelo sobre a orelha. Repita sobre a área de fios soltos no braço esquerdo. Confira todas as bordas da seleção, limpe-as e suavize-as com o airbrush.

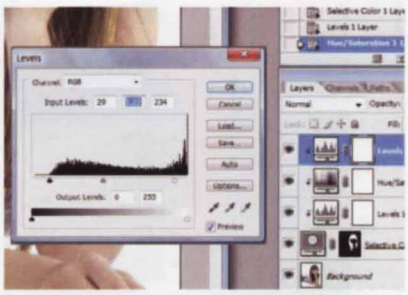


05 Nosso primeiro ajuste É hora de começar a adicionar nossas camadas de ajuste. Saia do modo Quick Mask pressionando Q novamente e, com sua seleção ainda ativa, clique e segure o ícone Add New Fill or Adjustment Layer na paleta Layers (o círculo preto/branco). Escolha Selective Color no menu flutuante.

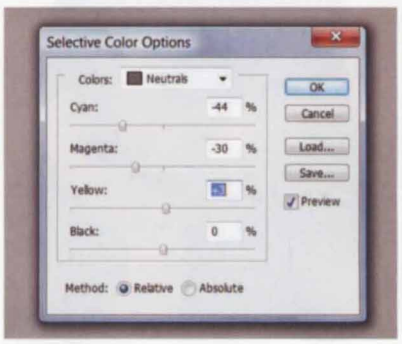
06 Mudança de cor Na nova janela que acaba e se abrir, escolha Neutrals no menu Color. Mova os deslizantes para alterar drasticamente a cor do cabelo. Arraste Cyan para -40, Magenta para -25, Yellow para -12 e clique em OK. Note que esta camada tem uma máscara aplicada automaticamente a ela, afetando apenas a seleção do cabelo.



07 Nivele Segure Alt enquanto clica no ícone de New Adjustment Layer. Sem largar Alt, selecione Levels no menu pop-up e solte o botão do mouse e a tecla Alt. Abre-se uma caixa de diálogo. Marque a caixa Use Previous Layer to Create Clipping Mask para que ela se vincule à camada de baixo e seja também afetada pela máscara de camada. Clique em OK.



08 Acrescente camadas Altere os Input Levels para 0, 1.17 e 200 e dê OK. Adicione uma camada de Hue/Saturation, sem esquecer de segurar Alt e marcar novamente a caixa Clipping Mask; mova Saturation para -34 e clique em OK. Segure Alt novamente e adicione outra camada de ajuste de Levels; marque a caixa Clipping Mask e altere os Input Levels para 29, 1.22 e 234.

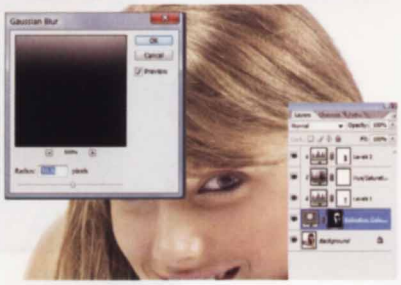


09 Comece a ajustar Agora vamos configurar as camadas de ajuste. Clique duas vezes na miniatura da camada de ajuste Selective Color na paleta Layers. Na seção Neutrals mova Cyan para -44, Magenta para -30 e Yellow para +3. Na seção Blacks, mova Black para +3 e dê OK.

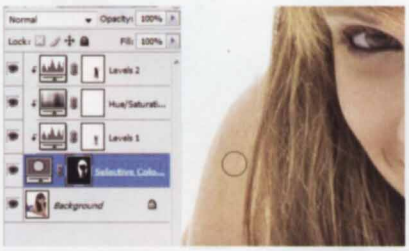
TOQUES FINAIS

Comece a refinar a imagem e dar um acabamento bacana

10 Nivelamento Depois de um pouco de tentativa e erro, alteramos as entradas de Levels 2 para 21, 1.33 e 241 e as de Levels 1 para 0, 1.24 e 205. Clique na máscara vinculada à camada Levels 2 e utilize um airbrush preto a 50% para reduzir um pouco o impacto sobre o pescoço/peito. Repita na máscara de camada de Levels 1.



11 Desfoque Na layer mask da camada Selective Color, use este mesmo pincel para reduzir gradualmente o efeito clareador sobre o braço esquerdo. Para suavizar as bordas do cabelo, ainda na máscara de Selective Color, vá a Filter > Blur > Gaussian Blur. Digite um valor de 30.8 pixels e dê OK.



12 Limpeza Use um airbrush preto sobre esta máscara para limpar as áreas em que a mudança de cor tenha afetado a pele, por exemplo sobre o braço direito. E use um airbrush pequeno com branco (e uma mão firme!) para refinar os fiozinhos soltos de cabelo, como os dois sobre o braço esquerdo.

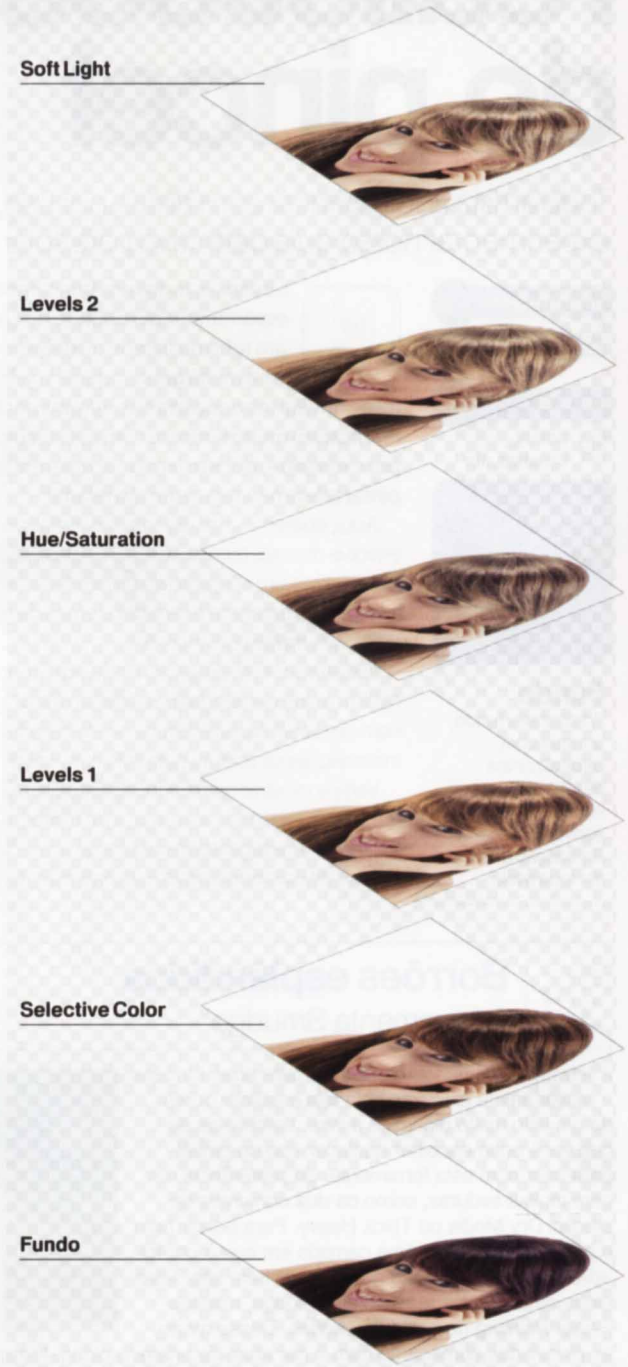
13 Remova o vermelho A mancha no braço esquerdo ficou vermelha demais, por isso vá a Select > Color Range e clique na área mais vermelha do braço. Mova Fuzziness para 35 e dê OK. Clique duas vezes na paleta Foreground Color e escolha uma sombra cinza no braço. Clique um pouco mais abaixo, à direita, para escolher um tom mais escuro (optamos por R:183 G:152 B:126).

14 Pinte por cima Altere o blend mode do pincel para Color, Opacity 50% e pinte sobre a área vermelha da camada de fundo, depois pressione Ctrl/Cmd + D para remover a seleção. Confira se não existem mais áreas a mascarar antes de aplicar o toque final.

15 Mais brilho Quando estiver satisfeito, vá à camada de fundo e pressione Ctrl/Cmd + A para selecionar a tela inteira, Ctrl/Cmd + Shift + C para copiar todas as camadas e Ctrl/Cmd + V para colar. Mova essa nova camada para o alto de todas na paleta Layers, altere o modo de mesclagem para Soft Light e Opacity para 30%. E pronto!

Estrutura de camadas

Criação de um novo visual



A GRANDE TÉCNICA

Efeitos realísticos de pincel

Todo artista adora brincar com tintas, por isso, que tal experimentar nosso guia definitivo para sujar as mãos?

VIDEOTUTORIAL
RealisticBrushes.mov

NO SITE
painty_brushes.abr

Dica

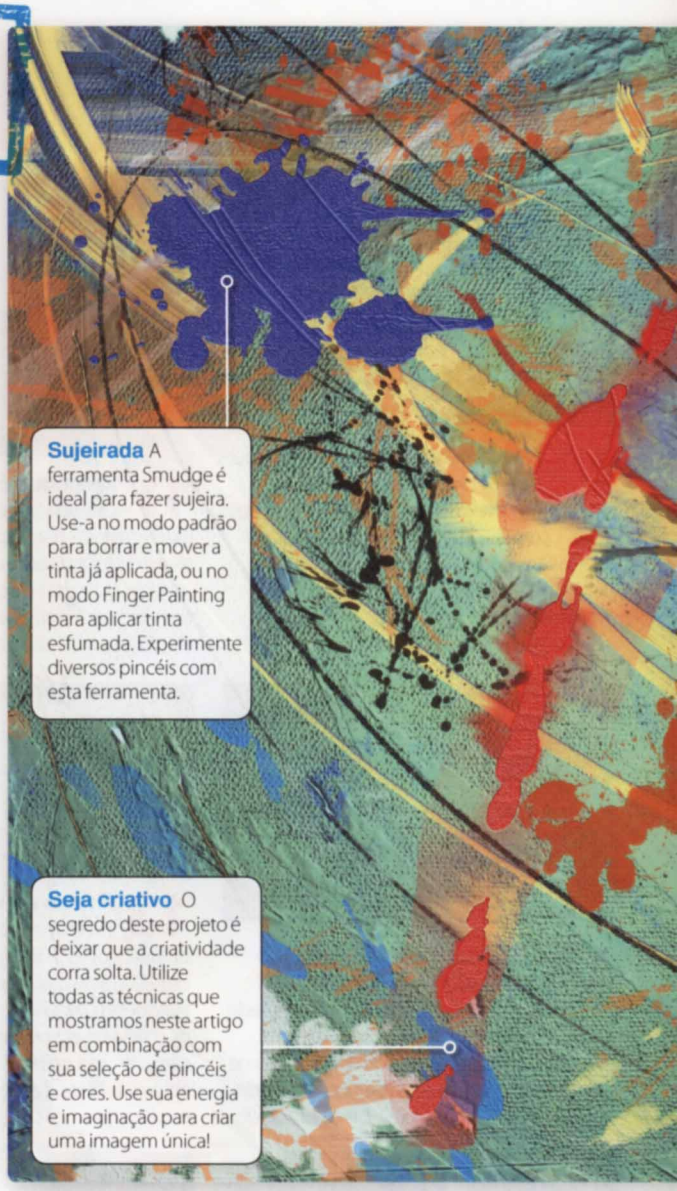
Fundo
Ao criar seu fundo, brinque com os deslizantes de Intensity e Ambience para obter uma iluminação uniforme em toda a tela.

Na infância, todos nós brincamos com tinta, fosse esparramando o potinho no chão, esguichando com um tubo na parede ou deixando pegadas pela casa. Para muita gente, aquela sujeira nas mãos e no rosto foi a primeira introdução à arte. Alguns notáveis artistas da vida real ficaram muito famosos com essa técnica – Jackson Pollock, por exemplo –, por isso o método aparentemente aleatório de pintar talvez não seja assim tão infantil!

Aqui, queremos nos divertir com tintas no Photoshop, o que envolve diversas técnicas e ferramentas variadas. Além disso, fornecemos um conjunto de pincéis feitos à mão que ajudam a recriar rapidamente e sem dor o efeito de manchas, borrões e respingos muito convincentes.

Iniciaremos este projeto criando um fundo pintado hiper-realístico que demandará o poder do filtro Lighting Effects junto com um canal Alpha especialmente preparado que fornecerá as informações de textura para esta camada de base da pintura.

Vamos mostrar como conseguir todos os efeitos da pintura terminada mostrada aqui, mas esta também é uma oportunidade ideal para investigar todos os pincéis fornecidos com o Photoshop e usá-los de um modo novo e surpreendente. Prepare seus pincéis!



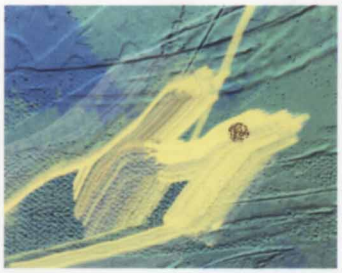
Sujeirada A ferramenta Smudge é ideal para fazer sujeira. Use-a no modo padrão para borrar e mover a tinta já aplicada, ou no modo Finger Painting para aplicar tinta esfumada. Experimente diversos pincéis com esta ferramenta.

Seja criativo O segredo deste projeto é deixar que a criatividade corra solta. Utilize todas as técnicas que mostramos neste artigo em combinação com sua seleção de pincéis e cores. Use sua energia e imaginação para criar uma imagem única!

Borrões esplêndidos

A ferramenta Smudge

A ferramenta Smudge é brilhante para duas funções – mover a tinta existente pela tela e aplicar cores de um jeito muito dinâmico e livre. Lembre-se de que você pode escolher qualquer tipo de pincel para usar com esta ferramenta, de preferência um com muitas texturas, como os dos conjuntos de pincéis Dry Media ou Thick Heavy. Para borrar com o pincel, use-o na mesma camada em que a cor foi aplicada, com um ajuste de Strenght bem alto. Para pintar direto com a ferramenta Smudge, marque Finger Painting na barra de opções. Desse modo, as pinceladas começarão com a cor atual de primeiro plano. Marque Sample All Layers para pescar cores de todas as camadas da imagem.



Estilos de camada

Tinta grossa e grudenta com estilo

Você pode usar estilos de camada para criar a aparência de tinta grossa e pegajosa. Para que isso funcione bem, será preciso utilizar o estilo Bevel and Emboss. Vá a Layer > Layer Style > Bevel and Emboss. Use como ponto de partida: Style: Inner Bevel, Technique: Chisel Soft, Depth: 700, Direction: Up, Size: 1, Soften: 0, Angle: 152, Altitude: 42 (Global Light desmarcado), Gloss Contour: Cove Deep, Highlight Opacity: 61, Shadow Opacity: 37.

Tinta espessa Use um dos pincéis personalizados que fornecemos e aplique um layer style simples com ajustes específicos para criar facilmente áreas de tinta espessa e pegajosa. Saiba mais sobre os estilos de camada na página da esquerda.

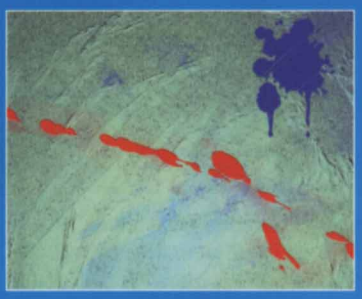
Borrões finos e líquidos Novamente, usando um dos pincéis personalizados fornecidos em outra camada e com opacidade baixa, crie manchas de tinta líquida que parecem ter secado sobre a tela.

Pinceladas fundas Usando um dos pincéis Thick Heavy do Photoshop juntamente com a técnica de entalhe que explicamos, é possível criar pinceladas à mão livre com toda a textura de tinta de verdade.

Secos e molhados

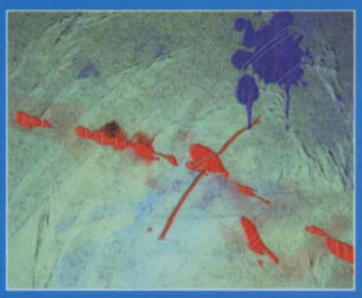
Misture tudo

Ao fazer várias cópias de uma única camada e usar técnicas diferentes em cada uma, é fácil criar o efeito aleatório da tinta aplicada sobre uma superfície. Hora de misturar!



01 Atire a tinta Usando um dos pincéis personalizados oferecidos, em uma nova camada, clique uma vez com o pincel a 100% de opacidade, criando os respingos iniciais que serão modificados e ajustados.

02 Úmida e grossa Duplique esta camada (Ctrl/Cmd+J). Na camada superior com esta pincelada, adicione o estilo Bevel and Emboss. Isso dará a esta versão da pincelada uma qualidade tridimensional.



03 Mova pela tela Escolha a ferramenta Smudge com um dos pincéis do conjunto Thick Heavy. Clique diretamente na camada duplicada de baixo e delicadamente borre a cor nas bordas da mancha de tinta.

Clique, não risque!

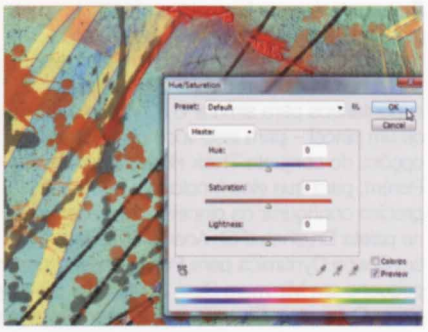
Como usar nossos pincéis personalizados

Em nosso site, você encontra um conjunto de pincéis personalizados. Para carregá-los, clique no selecionador de pincéis, pressione a setinha no canto superior direito e escolha Load Brushes. Localize o arquivo dos pincéis que você baixou. Lembre-se de que eles não são feitos para riscar, mas para usar com cliques simples do mouse. Reduza a opacidade para uns 50% para que eles fiquem parcialmente opacos com um clique, ou clique mais vezes para deixá-los menos transparentes.

Tudo muda

Alterações de cor

Uma das coisas mais importantes em uma peça abstrata como esta são as cores escolhidas. Porém, como estamos trabalhando em camadas separadas, não é necessário ater-se às escolhas feitas no início. É muito fácil mudar a cor das pinceladas e manchas já aplicadas selecionando a camada apropriada e indo a Image > Adjustments > Hue/Saturation. Arraste o deslizante Hue para escolher uma nova cor para a tinta.



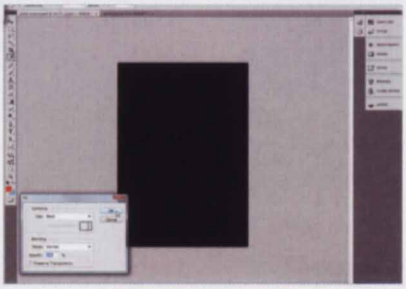
Dica

Camada a camada

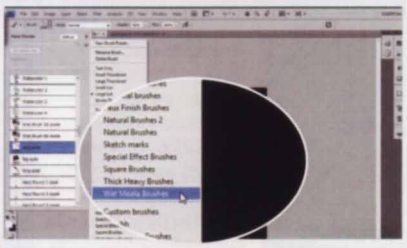
Em um projeto como este, sugerimos pintar cada pincelada em uma camada à parte. Assim fica fácil mover e redimensionar cada uma delas independentemente, além de acertar o modo de mesclagem e a opacidade de cada camada. Isso é particularmente importante ao se aplicar estilos de camada a pinceladas individuais, já que eles só afetarão as pinceladas daquela camada.

NA REAL

Crie efeitos convincentes de pintura



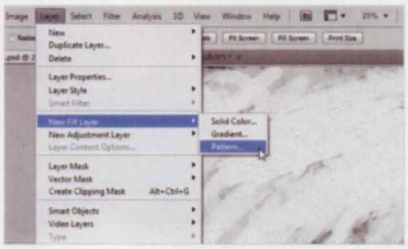
01 Camada preenchida Vá a File > New e crie uma nova imagem. Faça-a grande o bastante para ter um bom espaço para trabalhar e confira se a resolução é de 300 dpi. No novo arquivo, adicione uma nova camada (Ctrl + Shift + N) e acesse Edit > Fill, escolhendo Black For Contents.



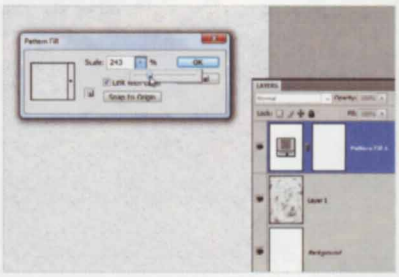
02 Carregue um conjunto Nesta camada, criaremos o padrão textural que será utilizado por meio do filtro Lighting Effects. Na Brush, pegue o selecionador de pincéis. Pressione a setinha no canto superior direito e carregue o conjunto Wet Media Brushes. Escolha o pincel Rough Ink entre as miniaturas e confira se a cor de primeiro plano é branco.

03 Modifique o pincel Na barra de opções, ajuste a opacidade para 50%. Na paleta Brushes, configure Opacity Control na categoria Other Dynamics para Pen Pressure e, em Shape Dynamics, ajuste Size Control para None. Clique em Brush Tip Shape e digite um valor de 35% para Roundness.

04 Comece a pintar Use este pincel em tamanho grande e pouca pressão para cobrir a tela inteira a baixa opacidade, criando uma cobertura acinzentada rústica e quebrada. Reduza um pouco o tamanho do pincel e faça mais algumas pinceladas firmes. Use esta imagem como um guia – não precisa ser muito exato.



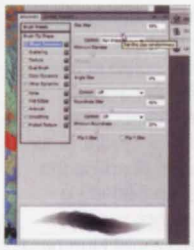
05 Mais pinceladas Depois reduza o tamanho do pincel mais um pouco e adicione pinceladas aleatórias. Lembre-se de que quanto mais clarinhas forem as marcas, mais elevadas aparecerão no fundo terminado. Divirta-se fazendo várias pinceladas longas e expressivas. Para criar textura vá depois a Layer > New Fill Layer > Pattern.



06 Adicione padrões Dê OK na caixa New Layer. Na caixa Pattern Fill, clique na amostras de padrão. Pressione a setinha no canto superior direito e escolha Artist Surfaces. Nas amostras, escolha Canvas. Ajuste Scale para uns 250% e clique em OK. Acerte o blending mode desta camada para Darken.

Pincéis com personalidade

Configurações essenciais

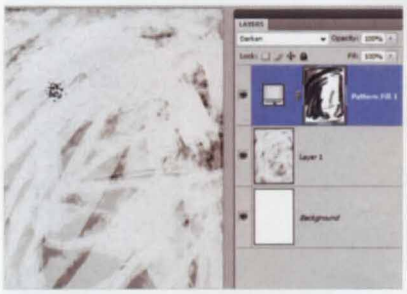


Embora tenhamos fornecidos alguns pincéis personalizados para os respingos, manchas e borrões deste projeto, também serão necessários rabiscos e pinceladas espontâneos para simular o movimento rápido de um pincel – para isso você pode usar as opções do conjunto Thick Heavy brushes. Porém, para que eles funcionem bem é preciso configurar os pincéis adequadamente na paleta Brushes (F5). Acerte Size Control em Shape Dynamics para Pen Pressure, usando um valor pequeno em Minimum Size. Ajuste Size Jitter ligeiramente. Em Other Dynamics, Flow Jitter pode ser alterado para dar variedade.

Tinta líquida

Use o comando Liquify

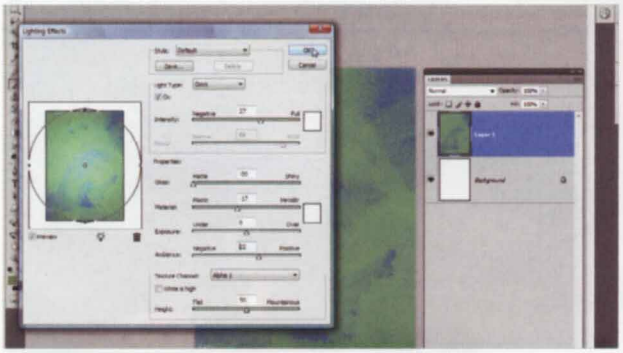
O comando Liquify é ideal para adicionar manchas e gotas escorrendo da tinta aplicada às camadas. O comando fica em Layer > Liquify. Use a ferramenta Forward Warp (encontrada na barra de ferramentas à esquerda da caixa Liquify) para puxar a tinta de uma área que já esteja na camada. Acerte os deslizantes de Brush Size, Brush Density e Brush Pressure de acordo. Para adicionar bolhas no final ou no meio das pinceladas, escolha a ferramenta Bloat. Alguns cliques com esta ferramenta já bastarão.



07 Pinte sobre a máscara Pinte com preto nessa camada para esconder o grão da tela sobre as áreas mais claras do fundo. Quando estiver satisfeito, vá a Layer > Merge Down. A seguir, acesse Select > All, seguido por Edit > Copy. Exiba a paleta Channels via Window > Channels.

08 Crie o canal Alpha Na paleta Channels pressione o botão Create New Channel na base da paleta. Você verá aparecer um novo canal Alpha. Depois, vá a Edit > Pattern. Este se tornará seu canal de textura. Antes de continuar, clique diretamente na Layer 1 na paleta Layers.

09 Acrescente cor Selecione uma cor para a amostra de primeiro plano e vá a Edit > Fill escolhendo Foreground Color for Contents. Pinte com várias cores a apenas 40% de opacidade sobre o preenchimento para criar o fundo colorido. Use qualquer dos pincéis do conjunto anteriormente carregado.



10 Textura soberba! Vá a Filter > Render > Lighting Effects. Para Light Type escolha Omni. Na visualização, pegue o cantinho da mancha de luz e arraste para fora, cobrindo a tela inteira. Na opção Texture Channel, escolha seu canal Alpha. Arraste o deslizante Gloss até Matte e clique em OK.

Sobre o artista

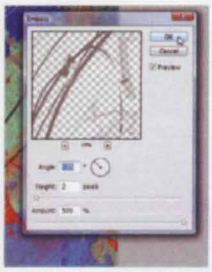
Use essas dicas para pintar como Joe Reimer

Joe Reimer é um artista canadense de Edmonton, Alberta. Seu trabalho é cheio de movimento, textura, cor e emoção – nós adoramos suas pinceladas expessas e suas telas texturizadas. Ele é atualmente professor de arte e matemática de Ensino Fundamental de uma escola em Edmonton. Seu trabalho original e impresso pode ser adquirido aqui: **http://joereimer.com**. Se quiser saber mais sobre Joe, acesse: **http://joereimerfineart.wordpress.com** e **http://joereimer.deviantart.com**.

Entalhe de pinceladas

Use o filtro Emboss

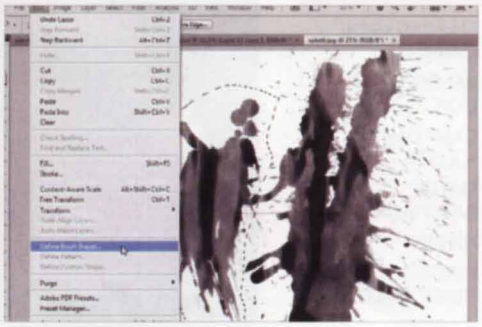
O segredo para que as pinceladas pareçam reais é emprestar-lhes uma certa textura. Embora em certos lugares haja a possibilidade fazer isso com um layer style, também é possível usar o filtro Emboss para um efeito mais sutil. Primeiro, dê suas pinceladas normalmente em uma camada separada usando um belo pincel espesso e texturizado e duplique a camada. Na camada duplicada, vá a Image > Adjustments > Desaturate. Em seguida, vá a Filter > Stylize > Emboss. Utilize um valor bem pequeno de Height e Maximum Amount. O blending mode da camada duplicada deve ser Overlay. Acerte a opacidade.



Crie seus pincéis personalizados

Acabe de se sujar

É mais fácil do que você pensa criar seus próprios pincéis personalizados de respingos. Jogue tinta em folhas de papel A4 com diversos pincéis, utensílios e seus dedos! Depois que a tinta secar, escaneie as folhas em preto e branco a 300 dpi. Abra as imagens no Photoshop e use o Freehand Lasso para selecionar uma área, depois vá a Edit > Define Brush Preset. As áreas brancas do pincel ficarão transparentes e as pretas, opacas.



essência

NÍVEL

Iniciante
Intermediário
Experiente

TEMPO

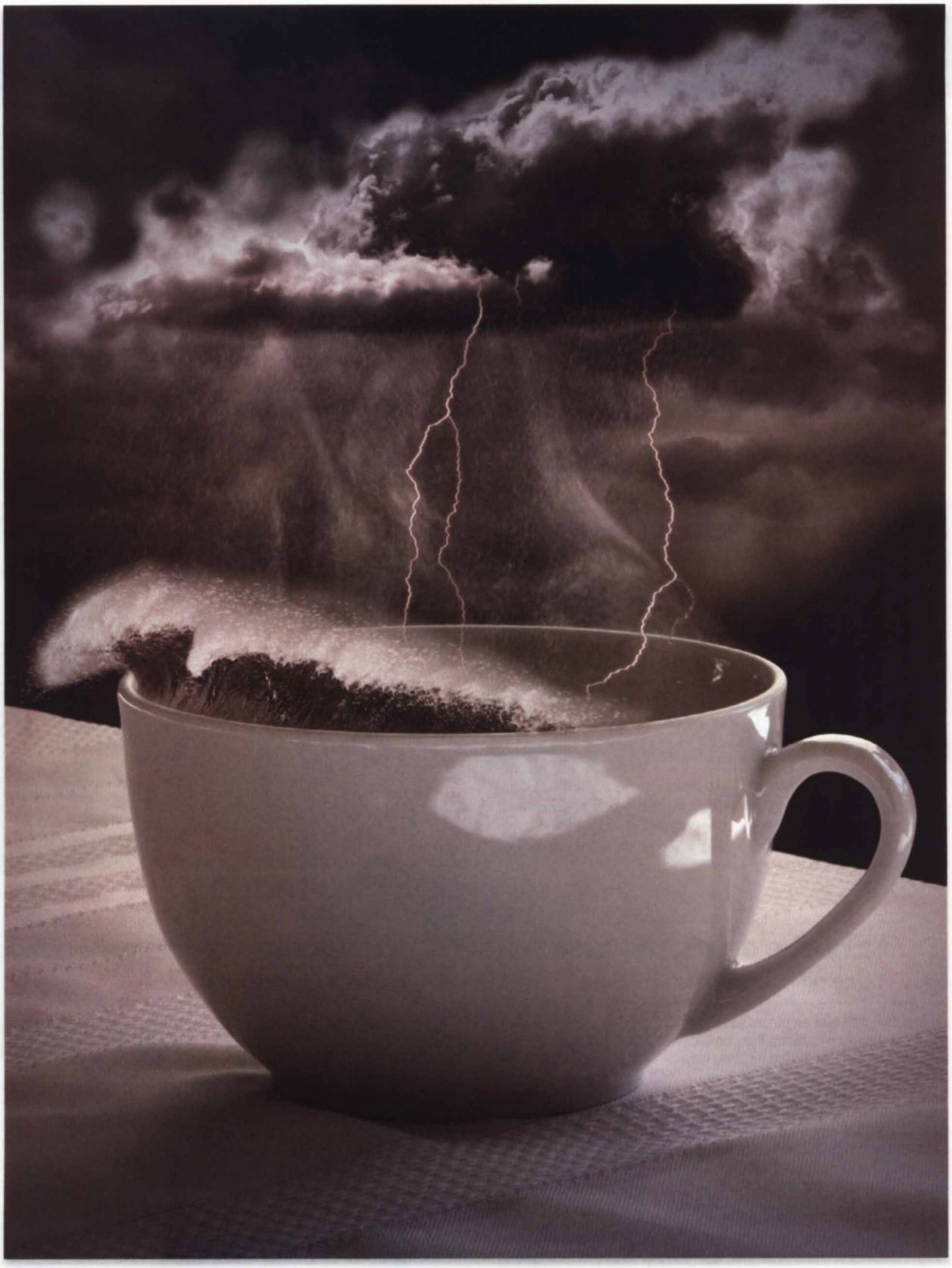
1.5 hora

ESPECIALISTA

Mark Shufflebottom

NO SITE

cloud1.jpg
cloud2.jpg
cup.jpg
lightning.jpg
wave.jpg



NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

- MÁSCARAS DE CAMADA
- SELEÇÕES DE COR
- CAMADAS DE AJUSTE
- MATIZ/ SATURAÇÃO
- NÍVEIS
- PINCÉIS PERSONALIZADOS

COMPATÍVEL COM | PHOTOSHOP CS E SUPERIORES

Crie uma tempestade em uma xícara

Distorça um pouco o ditado popular com mesclagens sutis de várias imagens

Frases feitas são ótimas para conjurar situações que nunca poderiam acontecer de verdade. Por exemplo, "fazer tempestade num copo d'água", como todos sabem, é impossível. Mas e se você usasse uma xícara?

Graças ao Photoshop, é muito fácil misturar imagens de diferentes procedências para criar uma composição bastante convincente e provar ao mundo que seu chororô é justificado!

A maior parte deste tutorial vai se concentrar em selecionar várias cenas da natureza e redimensioná-las para encaixar em nossa xícara de chá. Isso significa pegar as diversas imagens e diminuir a saturação até que fiquem em preto-e-branco. Elas serão, então, empilhadas em camadas, redimensionadas e rotacionadas de acordo com a cena – e é aí que começa a diversão.

Com o auxílio de máscaras de camada, é possível eliminar todos os elementos indesejados das imagens adicionais para criar uma verdadeira ressaca nas bordas da xícara, com nuvens negras e nefastas aproximando-se com macabras intenções.

> "Este tutorial vai se concentrar em selecionar várias cenas da natureza e encaixá-las em uma xícara de chá"

Vamos aprender também a usar seleções de cor para tirar o "branco" de um raio e copiá-lo na composição. Para juntar tudo, acrescentaremos uma camada de ajuste Color Balance para que a cor seja aplicada uniformemente a todas as camadas de uma só vez.

Dica

Crie uma vinhetagem

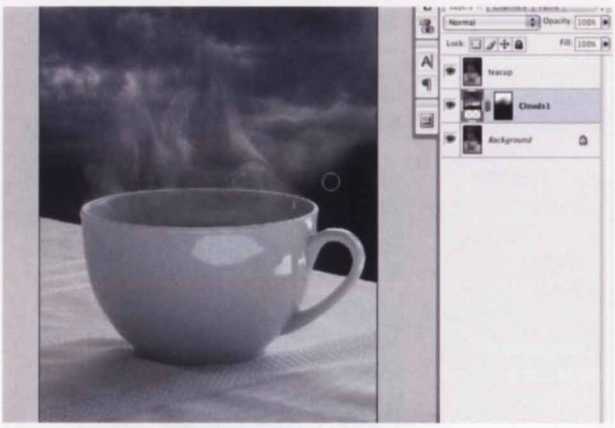
Uma vinhetagem é uma borda suave – normalmente em preto ou branco. Branco é ideal quando a imagem está em uma página branca, facilitando a mesclagem. Uma vinhetagem preta cria uma atmosfera mais lúgubre. Para criar uma vinhetagem, selecione preto para o primeiro plano e pegue a ferramenta Radial Gradient. Se você editar o ajuste Foreground to Transparent de maneira que o primeiro plano fique no lado oposto ao normal, pode adicionar um dégradé radial transparente no centro e escuro na borda.

INICIE A COMPOSIÇÃO

Prepare as imagens básicas que criarão a cena da composição

01 Para começar Puxe de nosso site a imagem "cup.jpg" e abra no Photoshop. Duplique a camada de fundo arrastando-a para o ícone Create New Layer na paleta Layers e renomeie a nova camada como "Teacup". Puxe e abra também a imagem "clouds1.jpg" e use a ferramenta Move para arrastar as nuvens para a imagem da xícara.

02 Diminua a saturação da cor Renomeie a camada "Clouds 1" e vá a Edit > Transform > Scale. Segure Shift e arraste o canto para dentro para redimensionar a imagem para uns 75%. Clique duas vezes para aplicar e pressione Ctrl/Cmd + U para abrir o painel Hue & Saturation. Arraste o deslizante Saturation para -68% e clique em OK.



03 Posicione as nuvens Desative a visibilidade da camada Teacup e arraste a camada Clouds para abaixo dela. No painel Layers clique no ícone Add Layer Mask e passe para o pincel. Pressione D no teclado para redefinir as cores. Use preto como cor de primeiro plano para pintar sobre os edifícios e eliminá-los. Lembre-se de mudar a opacidade do pincel para criar bordas mais suaves.

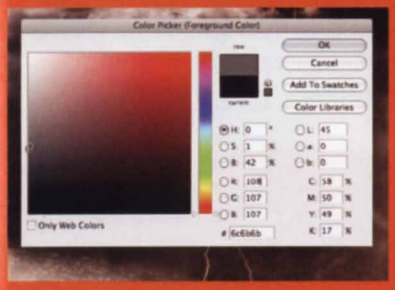
COMO USAR MÁSCARAS

Muitas das camadas usadas na composição principal têm máscaras de camada ligadas a elas. As máscaras de camada facilitam a mesclagem de várias imagens, ocultando certos elementos de fundo para permitir a utilização de uma foto na composição.

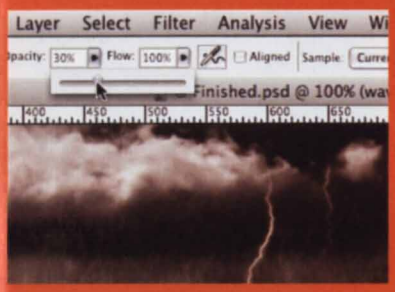
Máscaras de camada Qualquer camada, exceto a de fundo, pode ser vinculada a uma máscara de camada. Para adicioná-la, clique no terceiro ícone à esquerda no painel Layers.

Preto e branco Use preto como cor de primeiro plano para eliminar áreas da imagem. Se você cometer um erro, troque para branco para eliminar a máscara aplicada.

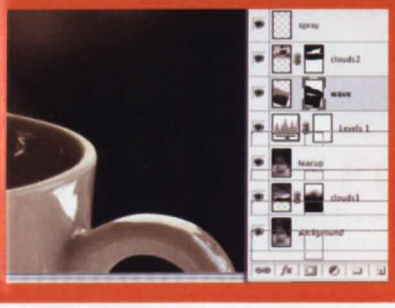
Tons de cinza Se você usar tons de cinza ou um pincel preto a baixa opacidade, a máscara será semitransparente, ideal para as bordas da água.



Opacidade do pincel Para mudar a opacidade do pincel, verifique se a ferramenta Brush está selecionada e altere a opacidade na barra sob o menu.

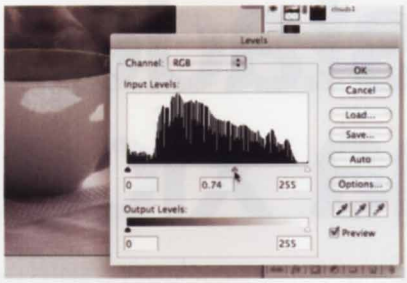


Descarte a máscara Se em algum momento você não quiser usar a máscara, desmarque o link e arraste a máscara para o ícone da lixeira no painel Layers.

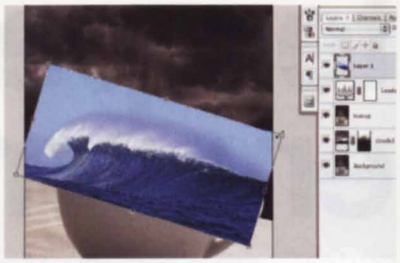


ADICIONE VENTO E ONDAS

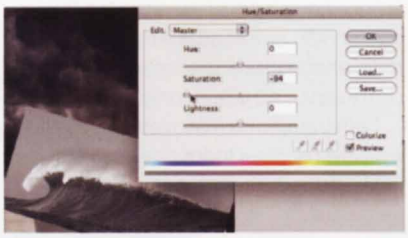
Utilize mais imagens para construir a composição



04 Altere os níveis Ative a visibilidade da camada Teacup novamente e mude o blending mode dela para Lighten no painel Layers. Vá a Layer > New Adjustment Layer > Levels em na janela pop-up, altere as configurações para as apresentadas na captura de tela acima. Clique em OK para aplicar.



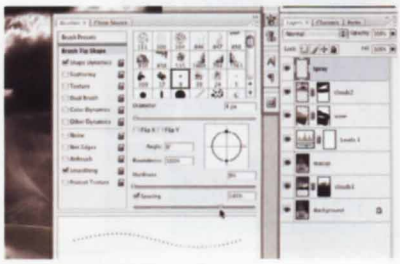
05 Adicione a onda Abra a imagem "wave.jpg", disponível em nosso site, e com a ferramenta Move, arraste-a para sua composição. Verifique se essa camada está acima de todas as outras. Acesse Edit > Free Transform e reduza o tamanho da imagem para uns 28%. A seguir, rotacione-a, como mostra a imagem, para que se encaixe na borda da xícara.



06 Adicione uma máscara Clique duas vezes para aplicar a transformação à imagem e pressione Ctrl/Cmd + U para abrir o painel Hue/Saturation. Arraste o deslizante Saturation para a esquerda, o que removerá o azul da imagem, e dê OK para aplicar. No painel Layers clique no ícone Add Layer Mask, o terceiro da esquerda para a direita.

07 Remova a borda Passe para a ferramenta Brush e pressione D no teclado para redefinir as cores. Utilize preto para pintar sobre uma máscara ao redor da borda da xícara e remover o céu. Se você cometer um erro, use branco para remover a máscara. Use um pincel macio e diferentes camadas de opacidade para obter uma borda suave ao redor da onda.

08 Adicione a nuvem principal No painel Layers renomeie a camada "Wave". Abra "cloud2.jpg" e arraste para a composição. Em seguida, pressione Ctrl/Cmd + U e diminua a saturação como antes; depois, redimensione para encaixar na composição. Adicione uma máscara e pinte sobre as bordas da nuvem para removê-las.



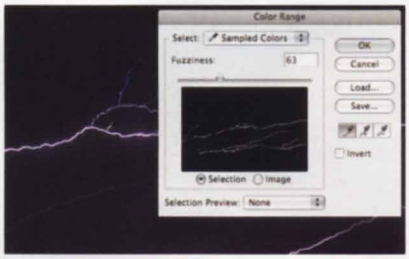
09 Configure um pincel Renomeie a camada "Clouds 2" no painel Layers. Crie uma nova camada acima das outras e chame-a de "Spray", depois selecione a ferramenta Brush com branco como cor de primeiro plano e vá a Window > Brushes. Clique em Brush Tip Shape e altere Size para 4 pixels e Spacing para 185%.

INCLUA OS EFEITOS ESPECIAIS
Configure um pincel para os respingos e a chuva

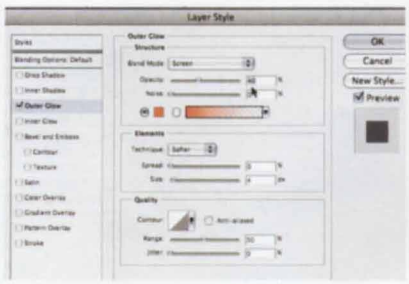
10 Finalize o pincel Clique na opção Shape Dynamics e aumente o Size Jitter para 98%. Em seguida, aumente Minimum Roundness para 64%. Clique na opção Scattering e aumente o Scatter para 1000%, Count para 3 e Count Jitter para 99%. Você está pronto para pintar os respingos do oceano.

11 Ressaca Diminua a opacidade do pincel para 50% e pinte os respingos ao redor da área branca da onda, Depois, acesse Filter > Blur > Motion Blur. Altere Angle para 7° e Amount para 3 pixels. Clique em OK para aplicar. Adicione uma nova camada sobre as outras e chame de "Rain".

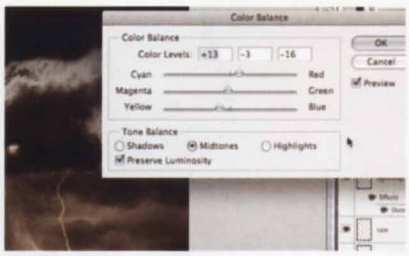
12 Acrescente a chuva Altere a opacidade do pincel para 30% e pinte a chuva entre a nuvem e a onda. Depois aumente a opacidade para 40% e pinte mais chuva. Acrescente um desfoque de movimento como na ilustração acima. Puxe de nosso site e abra a imagem "lightning.jpg".



13 Seleção de cor Vá a Select > Color Range e, na janela pop-up, altere Fuzziness para 63%. Clique na parte branca do raio para selecioná-lo e dê OK. Passe para a ferramenta Move e arraste a seleção para sua composição, rotacione e redimensione o raio para que se encaixe entre a nuvem e a onda.

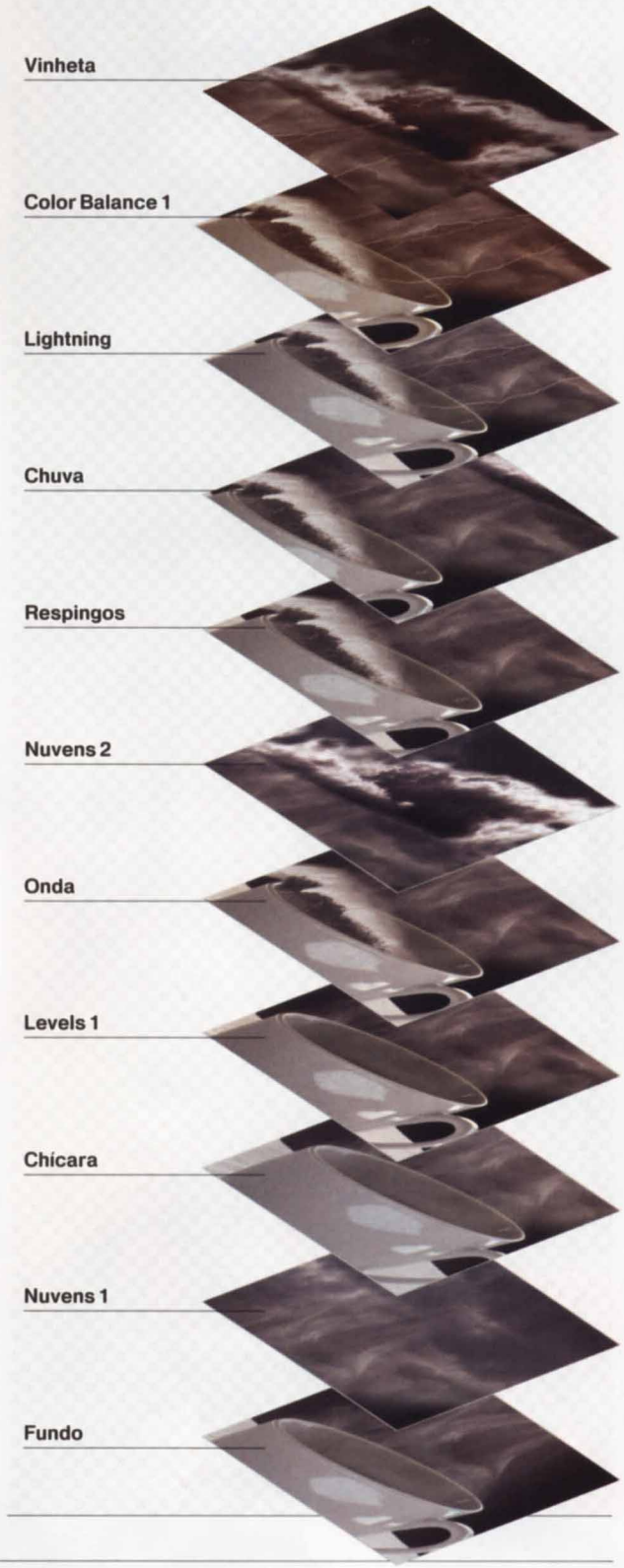


14 Brilho elétrico Renomeie a camada "Lightning" e clique duas vezes para acessar a janela Layer Styles. Adicione um Outer Glow e use Opacity de 40%. Dê OK. Vá a Layer > New Adjustment Layer > Color Balance para adicionar uma tonalidade que costurará toda a composição.



15 Toques finais Clique na opção das sombras e ajuste o deslizante Red para -15 e o Yellow para -11. Clique em Midtones e ponha os deslizantes Red e Yellow como mostrado. Depois, crie uma nova camada e adicione uma vinhetagem com o pincel ou o Radial Gradient para dar um toque final macabro à cena.

Estrutura de camadas
Chá indigesto



Extraia o máximo de suas camadas

Crie a ilusão de uma segunda pele usando blending modes e efeitos

Criar uma máscara artística que tenha impacto não é dificílimo, e essa habilidade pode ser aplicada a qualquer objeto, não apenas a um rosto. A necessidade de envolver objetos com imagens em uma cena e misturar tudo com os elementos reais é bastante comum. Seja quando se criam protótipos de embalagem ou quando se põe uma imagem na tela de uma TV, as mesmas técnicas são aplicadas.

Um dos mais poderosos recursos do Photoshop é a capacidade de adicionar camadas. Quando você cria uma parte da imagem final em uma camada própria dá para movê-la, redimensionar, mascarar e deformar independentemente dos outros elementos da composição. Esse é um conceito com que estamos todos familiarizados. Mas criar uma imagem com sucesso requer mais do que apenas camadas. É essencial controlar a forma como elas interagem entre si e adaptar seu matiz, saturação e luminância ao resto da cena para obter uma peça realística.

Neste tutorial, daremos à nossa modelo um novo rosto de papel. Usaremos modos de mesclagem para controlar a forma como as camadas da máscara de papel interagem com a modelo por baixo e, com uma pitada de estilos de camada, vamos criar profundidade e sombra. Finalmente, abriremos alguns buracos na máscara da modelo para criar dramaticidade. Se você quiser usar uma foto própria, vá em frente.

essência

NÍVEL
Iniciante
Intermediário
Experiente

TEMPO
1 hora

ESPECIALISTA
Sam Hampton-Smith

NO SITE
Papergirl.jpg
© Lvnel

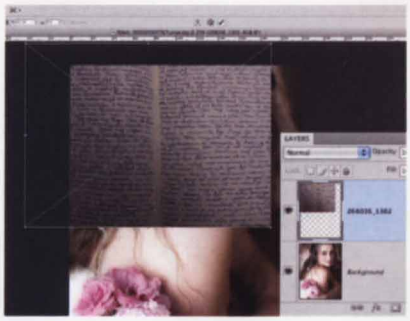
NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

- MODOS DE MESCLAGEM
- ESTILOS DE CAMADA
- MÁSCARAS

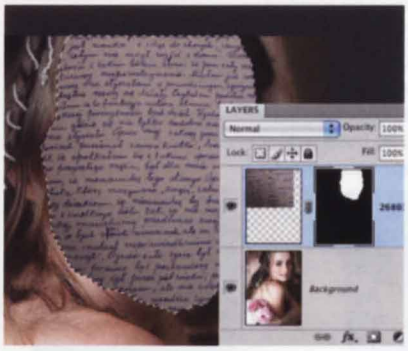
REÚNA AS PEÇAS

Junte suas fontes em um documento mestre

01 Abra a imagem da modelo Fornecemos a imagem inicial em nosso site. Baixe "papergirl.jpg" e abra-a no Photoshop. Se preferir, pode usar uma de suas próprias imagens, pois este tutorial funciona com qualquer retrato. Que tal praticar primeiro com a nossa e depois tentar nas suas?



02 Importe a textura do papel Baixe a imagem 268036 do site Stock Exchange (http://sxc.hu) e importe para seu documento usando File > Place. Redimensione e reposicione a camada sobre o rosto da modelo. Se o Photoshop tiver aberto a imagem como Smart Object (CS2/CS3) clique na camada com o botão direito na paleta Layers e escolha Rasterize.



03 Mascare o papel Desenhe uma seleção em torno do rosto da modelo com a ferramenta Lasso. Segure Shift para adicionar a sua seleção ou Alt para subtrair dela até estar satisfeito com o contorno. Depois clique no botão New Layer Mask na parte de baixo do painel Layers para mascarar com base em sua seleção.

Dica

Use a Liquify

A Liquify (Filter > Liquify) é muito poderosa para deformar e dobrar pixels. Mas com grandes poderes vêm grandes responsabilidades – ou seja, é preciso ter mão firme e praticar bastante. Não espere acertar na primeira vez; é preciso persistir para ter esta valiosa ferramenta em seu kit. Marque a caixa Show Mesh para ver como os pixels estão sendo afetados. Assim, é mais fácil visualizar o processo e perceber o impacto da ferramenta.

PHOTOSHOP 7 E SUPERIORES | **COMPATÍVEL COM**

Dica

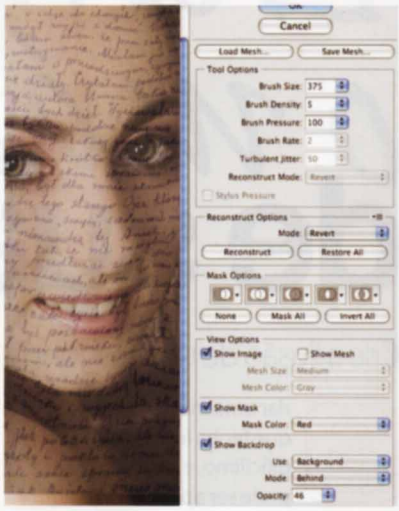
Criatividade no recorte
A técnica do recorte e sombra produz um belo efeito. Baixe uma textura de papel e recorte uma forma (ver passos 10-15). Importe um retrato e ponha na frente das camadas. Selecione ao redor da cabeça/pescoço e alinhe à parte de baixo do buraco aberto. Mascare a seleção para obter uma bela imagem da cabeça atravessando o papel.

MESCLAGEM BÁSICA DE CAMADAS

Aprenda a controlar as interações das camadas com os blending modes

04 Escolha um blending mode apropriado Queremos que as letras se acomodem como uma fina película sobre o rosto da modelo, por isso escolhemos Overlay no menu de cortina Layer Blend. A imagem será escurecida quando os pixels são escuros e clareada onde são claros. Pinte com um pincel preto suave sobre a máscara da camada para o aos olhos, nariz e boca.

05 Liquefaça para os contornos Escolha Filter > Liquify. Esta ferramenta permite curvar a camada do papel ao redor dos contornos do rosto. Comece com o Forward Warp e um pincel médio. Altere as configurações de Show Backdrops para ver a imagem por baixo, a seguir, passe o pincel pelos contornos dos olhos, maçãs do tosto e queixo para distorcer o papel adequadamente.

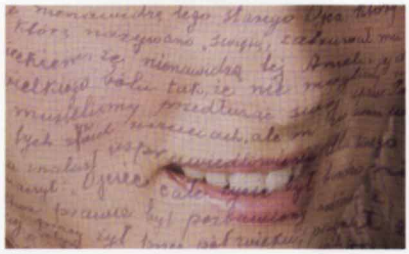


Modos de mesclagem

Hora de explorar!

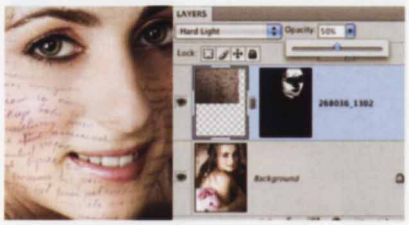
O Photoshop tem diferentes blending modes que mudam a interação entre as camadas. "Normal" é a configuração opaca padrão para uma camada. Quando ela tem pixels, os de baixo serão cobertos. "Dissolve" remove pixels aleatoriamente da camada, mostrando os de baixo. "Multiply" multiplica o valor dos pixels da camada de cima com a de baixo, resultando sempre em pixels mais escuros. "Screen" funciona da mesma maneira, mas usa valores invertidos, de forma que os pixels sempre ficam mais claros. "Overlay" usa ambos os sistemas: pixels mais claros que 50% cinza são ajustados para Screen e os mais escuros que 50% cinza são ajustados para Multiply. "Soft Light" e "Hard Light" funcionam como se fossem uma fonte de luz que ilumina os pixels de baixo. "Darken" utiliza os pixels mais escuros na mesclagem e "Lighten" faz o oposto. Há muito mais a descobrir – confira Help > Photoshop Help para saber mais.

Hard Light Multiply Screen Dissolve Normal

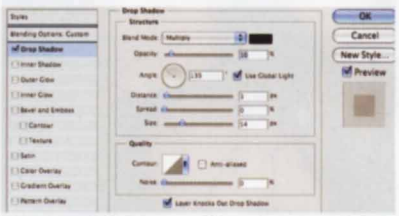


06 Mais liquefação Passe para a ferramenta Bloat e use-a para aumentar a camada do papel sobre a área do lábio, testa e nariz. Se cometer um erro ou exagerar, use a ferramenta Reconstruct para voltar atrás. Para visualizar melhor a mistura, marque a caixa no painel de opções. Dê OK quando estiver satisfeito.

07 Super e subexposição Podemos clarear ou escurecer a camada do papel de acordo com a iluminação da modelo usando as ferramentas Dodge e Burn. Use-as em uma configuração bem baixa (5-10%) e trabalhe pouco a pouco até ter subexposto as áreas escuras e superexposto as mais claras.

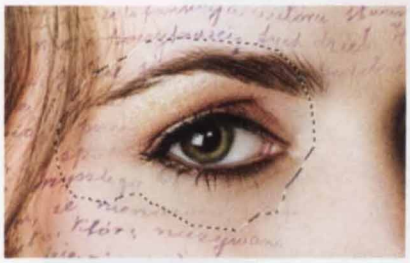


08 Diminua a opacidade Neste momento, você pode reconsiderar o modo de mesclagem: Hard Light oferece um efeito de contraste maior, Soft Light um efeito mais delicado. Escolha um deles (ou fique com Overlay, se estiver satisfeito) e diminua um pouco o efeito abaixando a opacidade. Assim, aparecerão mais as feições da modelo. Optamos por Hard Light a 50%.

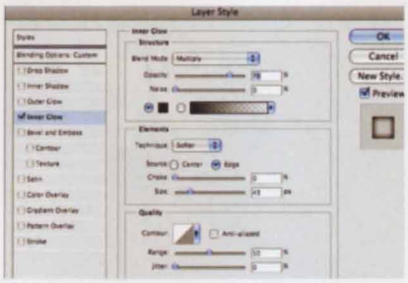


09 Adicione estilos de camada A camada do papel ficou bonita ao redor do rosto da modelo, mas está parecendo meio brusca. Sugerimos adicionar mais profundidade e contorno com uma sutil sombra projetada. Com a camada do papel ativa, escolha Layer > Layer Styles > Drop Shadow. Ajuste a opacidade para apenas 10% e aumente Size para 54px. Mude Direction para 139 graus.

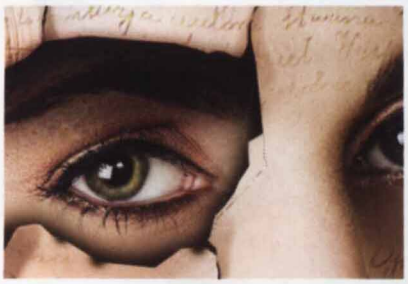
FAÇA RASGOS E IMPRESSIONE
Dramaticidade e profundidade com recortes



10 Crie uma seleção Escolha a ferramenta Polygonal Lasso e use-a para desenhar um recorte rústico em torno do olho da modelo. Segure Shift e desenhe um segundo recorte no ombro. Essas formas serão recortadas na máscara, por isso tenha calma para obter um belo efeito rústico – como se os buracos houvessem sido rasgados com violência.



11 Preencha os recortes Crie uma nova camada e preencha a seleção com cor. Depois reduza o valor de Fill da camada na paleta Layers a 0%. Adicione um estilo de camada Inner Glow em Layer > Layer Styles > Inner Glow. Escolha um marrom escuro pescado no próprio rosto e modo de mesclagem Multiply com um Size de 45px.



12 Selecione partes rústicas Crie uma camada e use a ferramenta Lasso para desenhar um triângulo rústico com a ponta afastando-se dos cortes. O tamanho deve ser proporcional ao furo. Ele será o papel que se rasgou com um impacto. Tente imaginar a curva de um pedaço de papel rasgado.

13 Preencha com a amostra Passe para o conta-gotas pressionando I no teclado. Escolha uma cor escura e uma clara do rosto da modelo. No papel rasgado, desenhe um dégradé linear usando a cor mais escura no centro e a mais clara nas bordas. Use as ferramentas Dodge e Burn em exposição bem baixa (usamos 10%) para sugerir rachaduras e dobras.

14 Acrescente sombras Nosso dégradé sugere profundidade, mas ela pode ser melhorada com um pouco de sombra. Crie uma nova camada abaixo do papel rasgado. Pinte de marrom escuro como uma sombra contra a pele, seguindo os contornos da face. Acrescente um Gaussian blur a 10-20 pixels, use a mesclagem Multiply e reduza a opacidade da camada.

15 Adicione ruído e textura Nosso papel perfurado parece muito suave em comparação com o resto da imagem, por isso selecione Filter > Texture > Craquelure e escolha um valor baixo para cada configuração. Em seguida, adicione ruído (Filter > Noise > Add Noise) a 0,5%. Repita os passos 12 a 15 para cada borda dos recortes no olho e no ombro.

Estruturas de camada
Boneca de papel

essência

NÍVEL
Iniciante
Intermediário
Experiente

TEMPO
30 minutos

ESPECIALISTA
Giles Angel

NO SITE
Todos os arquivos necessários para completar este tutorial

VIDEOTUTORIAL
CircularPanorama.Mov

NOVAS HABILIDADES
Você vai aprender

PHOTOMERGE
INSTALAÇÃO DE UM PLUG-IN DO PHOTOSHOP
USAR O FILTRO PANO TOOLS

Crie um panorama a 360°

Panorama normal

Capture uma imagem e transforme-a em panorama circular

Com o aumento da popularidade da fotografia panorâmica, existem muitas variedades interessantes surgindo graças aos progressos atingidos em hardware e software.

As câmeras digitais e o Photoshop não apenas facilitaram a criação de panoramas, mas também permitiram o desenvolvimento dessas variações. Uma delas é a imagem panorâmica circular, de que vamos tratar neste tutorial.

Vamos criar um panorama horizontal em 360 graus a partir do zero e transformá-lo em um panorama circular, criando este lindo padrão assimétrico.

Você aprenderá a fazer ajustes globais em vários arquivos simultaneamente dentro do Camera Raw e salvá-los para importar no Photoshop. Então, utilizaremos os poderosos recursos Photomerge para costurar as 25 imagens verticais. Essa imagem comprida será a base de nosso panorama circular.

Vamos também dar uma olhada no processo de instalação de um plug-in de terceiros que funciona dentro do menu Filters do Photoshop. Esse plug-in, chamado Pano Tools, ajudará a costurar a imagem horizontal em nosso círculo.

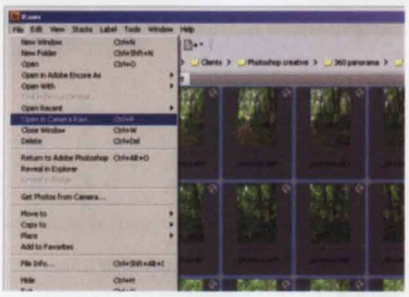
Para terminar, redimensionaremos o círculo, limpando as bordas e trocando o fundo preto por um branco. No tutorial em vídeo, vamos rever o processo e incluir algumas dicas para deixar tudo limpinho.

COMPATÍVEL COM | PHOTOSHOP CS3 E SUPERIORES

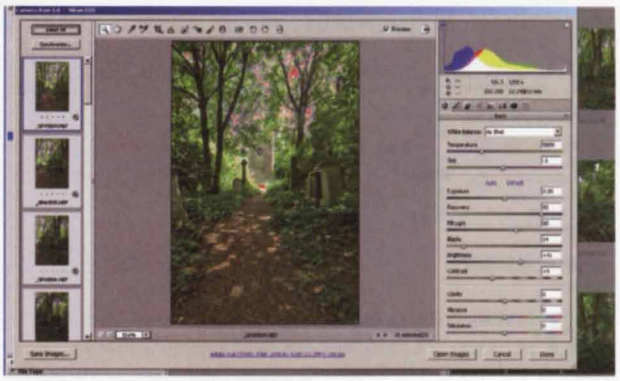
CONFIGURE SUA CÂMERA PARA FOTOGRAFAR PANORAMAS

O segredo é a preparação...

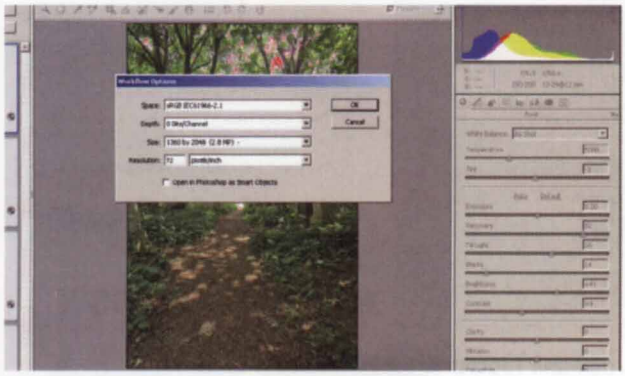
01 Configuração da câmera Primeiro, ponha sua câmera em um tripé firme. Uma cabeça panorâmica seria o ideal, mas se não tiver uma, use a cabeça rotatória normal. Use um nível para garantir que a câmera e o tripé estejam alinhados com o chão.



02 Tire fotos e abra arquivos usando o Bridge Passe a câmera para equilíbrio de brancos, exposição e foco manuais para evitar variações de uma foto a outra. Faça uma imagem e rotacione a câmera até chegar ao ponto de onde começou. Não se esqueça de sobrepor ao menos 30% para dar ao Photoshop material para combinar na hora de costurar tudo. Abra tudo no Bridge.



03 Ajuste no Camera Raw No Bridge, abra a pasta "jpegs for correction", baixada de nosso site, e escolha Open in Camera Raw. No Camera Raw, clique no botão Select All à esquerda. Assim, as correções serão aplicadas a todas as imagens simultaneamente. Faça então as seguintes correções: Recovery: 70; Fill: 44; Brightness: 35; Contrast: 2. Os detalhes nas sombras serão melhorados.



04 Salve os arquivos A seguir, clique no link embaixo, ao centro da caixa de diálogo para abrir as opções de Workflow. Aqui, escolhemos sRGB, 8 bits, 1024x1542 Size e 72 Resolution para acelerar o processo, perdendo um pouco na qualidade. Clique em Save e escolha o formato JPEG.

05 Mescle imagens No Photoshop, vá a File > Automate > Photo Merge. Selecione Auto Layout e marque as caixas na parte de baixo. Navegue até os arquivos "jpegs for stitching" em nosso site. Selecione todas as imagens e dê OK para começar a emendar. Dependendo da velocidade de seu computador, este processo levará de 15 a 20 minutos.

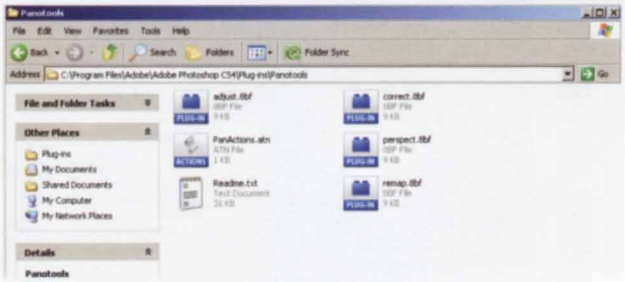
06 Achate Terminado o processo, você terá uma imagem horizontal em 360 graus. Ela não será totalmente em 260 graus de cima a baixo, já que isso vai depender das lentes usadas (veja a dica à direita). Vá a Layer > Flatten Image.

07 Corte a imagem O próximo passo é cortar a imagem nas duas extremidades no ponto em que a imagem começa de um lado e termina do outro. Isso é muito importante para garantir que a foto fique sem emendas dentro do círculo.

Dica

Remendos no centro

Uma coisa a pensar ao fazer panoramas circulares é o centro. Neste exemplo, a lente não era ampla o bastante para cobrir o chão logo abaixo, de forma que a costura distorceu e esticou o conteúdo nessa região. Portanto, pense em tirar uma foto extra do chão logo abaixo do tripé para corrigir quaisquer distorções. Será preciso aplicar uma distorção em barril e máscaras nessa foto extra para que ela se mescle à imagem circular.



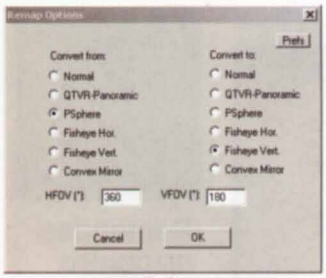
PREPARE O PLUG-IN PANO TOOLS

Instale o Pano Tools na pasta Plug-ins

08 Instale o Pano Tools plug-in PC Vá a www.all-in-one.ee/~dersch/ e encontre o link Pano Tools For Windows. Baixe e descompacte o conteúdo. Abra Pano Tools\Photoshop Plugin. Selecione tudo e acesse Edit > Copy. Depois, navegue até onde o Photoshop está instalado, por exemplo C:\Program Files\Adobe\AdobePhotoshopCS4\Plug-ins\. Crie uma nova pasta chamada "Pano Tools" e cole o conteúdo. A seguir, copie o arquivo pano12.dll e cole no diretório-raiz do Photoshop.

09 Pano Tools setup MAC Para o OS 9, utilize o mesmo link usado para o Windows. Para o OS X vá a **www.kekus.com/download/index.html**. Navegue até o Pano Tools e escolha CS2 ou CS3 Download. Baixe e descompacte os arquivos. Selecione todos os arquivos e solte-os na pasta Plug-ins do Photoshop. Reinicie o Photoshop e o teste de 15 dias aparecerá na parte de baixo do menu Filters.

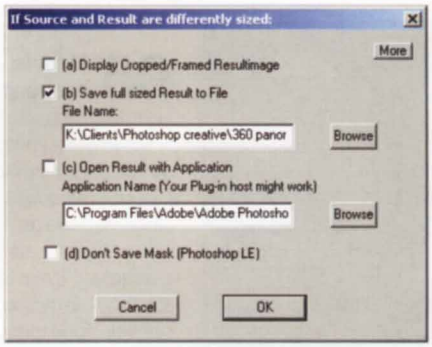
10 Inverta a imagem Antes de aplicar o filtro é preciso virar a imagem de cabeça para baixo. Assim, o efeito redondo será criado no meio. Abra a imagem panorâmica "panorama_flat_cropped.psd" na pasta "Stitched images for Pano Tools" e clique duas vezes na camada de fundo. Dê OK. Assim a camada será destravada e poderá ser transformada. A seguir, clique em Edit > Transform > Flip Vertical.



PC

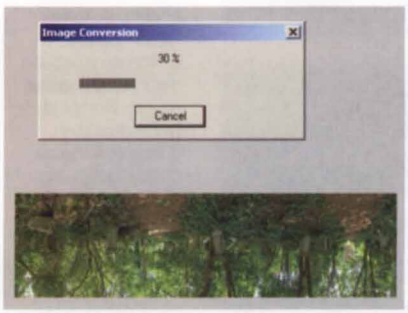
MAC OS X

11 Configuração do Pano Tools 1 No menu Filter, escolha Panorama Tools > Remap. Para este efeito, vamos usar os seguintes ajustes: Convert From: PSphere, HFOV Angle: 360 graus, VFOV Angle: 180 graus, Convert To: Fisheye Vert. Depois, clique no botão Preferences, no alto à direita.



PC MAC OS X

12 Configuração do Pano Tools 2 Na caixa Preferences, marque a opção (b) para salvar o arquivo em disco. Clique em Procurar em um PC ou Set em um Mac para mudar o nome de arquivo e selecione um diretório. Esta etapa é importante para o panorama não ser cortado. A seguir, dê OK para iniciar o processamento.



13 Abra o arquivo processado O processamento leva de 20 a 30 segundos. Depois de terminado, navegue até o arquivo PSD onde ele foi salvo e abra-o novamente no Photoshop. Você verá um panorama circular com fundo preto.

14 Branco total Selecione a ferramenta Elliptical Marquee, segure Shift + Alt/Opt e arraste a partir do centro da imagem, até próximo à borda do círculo. Pressione Ctrl/Cmd + J para copiar a seleção em uma nova camada. Em Layer > New Layer, preencha com branco usando a ferramenta Paintbucket (G) e arraste essa camada para baixo da camada do círculo.

15 Redimensione o círculo Selecione a camada do círculo, vá a Edit > Transform > Scale e digite 90% nas caixas Width e Height na parte de cima. Uma borda mais larga será criada. Finalize em Edit > Free Transform – arraste o canto para rotacionar a imagem até que a trilha na floresta passe verticalmente pelo centro.

Resenhas

Ricoh CX1

Resenha principal

Ricoh CX1 62

Outras resenhas

Portrait Studio 9 60
Livro Lightroom 2 Guia Completo 64
Panasonic Lumix DMC-ZS1 65

PLUG-INS Transforme seus retratos em imagens impressionantes e profissionais

Portrait Professional Studio v9

informações

EMPRESA
Anthropics Technology

WEB
http://www.portraitprofessional.com/pt

PREÇO
US$ 70 (Standard)
US$ 100 (Studio)

SISTEMAS
PC e Mac

Portrait Professional é um programa com um poderoso motor que permite melhorar e retocar os modelos de retratos.

Na versão Studio, o Portrait Professional pode ser usado como plug-in para o Photoshop ou como programa independente. A versão Standard não roda como plug-in.

O Portrait Professional é ideal para iniciantes e oferece uma ótima chance de sucesso para os novatos na edição de imagens. A versão Studio tem muitas vantagens sobre a Standard, como a capacidade de editar arquivos RAW (formatos de câmera sem compressão) e TIFF. Outra vantagem é poder editar uma imagem de 16 bits em vez da normal de 8 bits, o que possibilita uma exatidão de cores muito maior. Esta versão também é capaz de fazer processamento em massa, o que é útil quando se tem um grupo de retratos na mesma pasta. Porém, não é possível editar todos ao mesmo tempo; sempre que uma imagem é aberta, é preciso passar pelo estágio inicial do programa e posicionar pontos no rosto do modelo. Isso acaba com o objetivo do processamento em massa e leva um tempão, o que não é nada recomendável para quem está com excesso de trabalho.

O plug-in começa com um guia passo a passo que ensina a posicionar vários pontos em um rosto. Assim você está informando ao Portrait Professional como é seu modelo e de que maneira a face dele é construída. O tutorial pede para pôr marcadores nos olhos e na ponta do nariz, além de manipular caixas ao redor da boca, nariz e crânio como pontos de referência.

A razão para isso é que o plug-in oferece um conjunto de ajustes Face Sculpt para manipular a estrutura óssea e as feições e obter uma aparência mais harmoniosa. Você pode manipular diferentes partes do rosto, incluindo a forma e a largura da cabeça, maxilar, nariz e pescoço. Essas alterações são sutis; não é possível transformar seu modelo em um Homem-Elefante, mesmo que você tenha inclinações para a fantasia. Cada feição do rosto é examinada e o plug-in forma um mapa invisível bastante exato da expressão do modelo para editar. Você não perderá pontos e, se houver áreas "feinhas" no retoque (o que é raro), poderá abrir a imagem fora do plug-in para fazer as alterações no Photoshop.

O motor único deste plug-in é chamado tecnologia ClearSkin e opera maravilhas ao transformar imagens em retratos com aparência profissional. Ele é bem intuitivo, mas é preciso prestar bastante atenção nas primeiras etapas do programa para conseguir os melhores resultados.

O layout da interface é muito simples – ela tem duas janelas grandes que ocupam a maior parte da tela. Elas dão uma boa visão do antes e do depois dos ajustes. A maioria deles é aplicada com os muitos controles deslizantes ao lado direito da tela.

Só é possível ajustar sua imagem com um dos dois pincéis. Um deles é o pincel Touch

PREPARE SEU RETRATO PERFEITO

A primeira coisa no Portrait Professional é marcar os pontos do rosto de seu modelo

01 Selecione o sexo Sempre que você abrir uma imagem no Portrait Professional, a primeira coisa a fazer é escolher o sexo do modelo. Você será guiado pelas instruções passo a passo e, neste momento, é possível consertar a orientação da imagem. Isso ajuda o programa a montar um mapa do rosto que será editado.

02 Posicione os pontos A próxima etapa é localizar as feições de seu modelo. Isso é simples e não demora muito. Comece nos cantos de cada olho, depois ponha um marcador na ponta do nariz e nos lados dos lábios. Uma barra lateral demonstra exatamente onde colocar cada ponto.

03 Mova os contornos As caixas azuis mostram cada feição do rosto do modelo para ajudar a criar um mapa. Você deve manipular os pontos de cada box de acordo com o diagrama ao lado. Ele é muito detalhado e cobre desde a estrutura do nariz e das sobrancelhas até o fato de a boca estar aberta ou fechada.

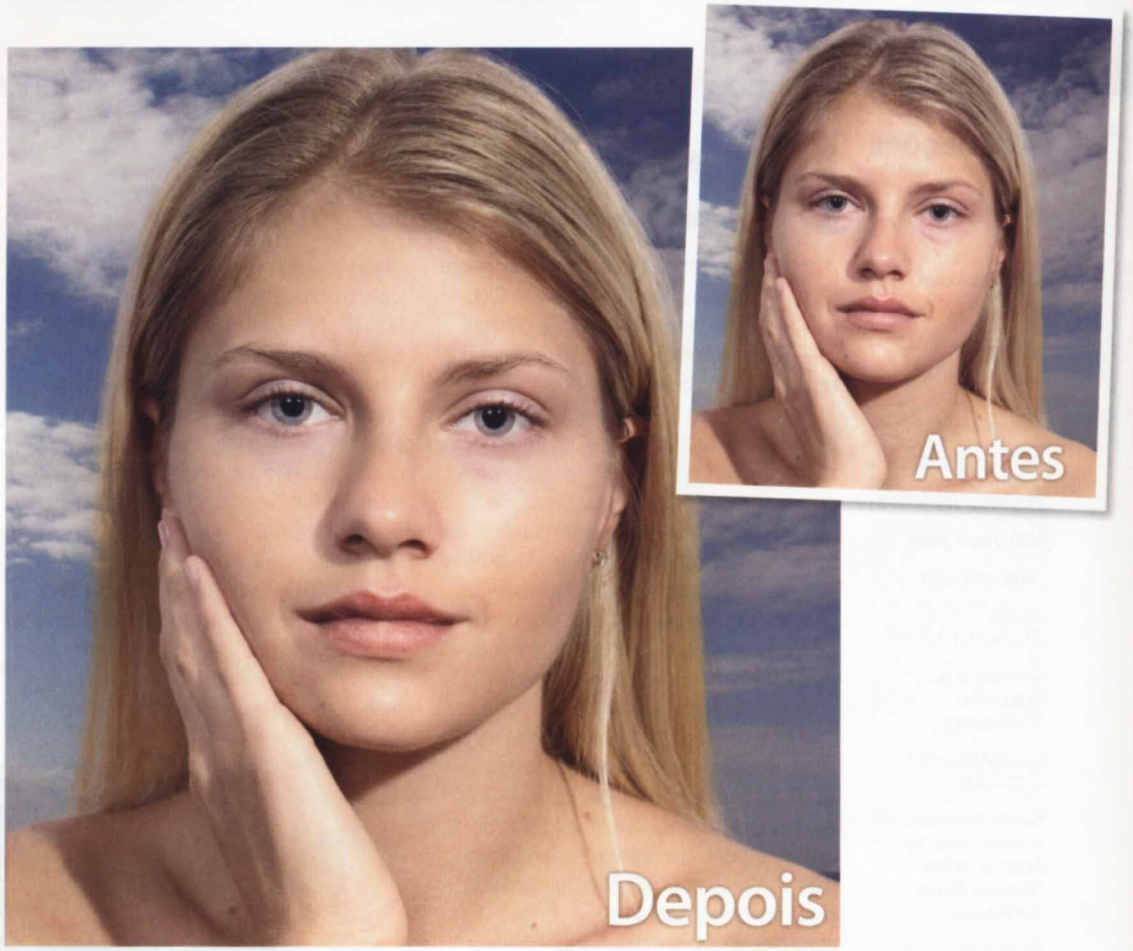
Up, que funciona como a ferramenta Clone do Photoshop e oculta manchas no rosto. Pinte sobre a área e o pincel reconhecerá automaticamente quais pixels usar para ocultar a mancha. O outro pincel é o Restore, que funciona como um comando Undo e remove as alterações feitas.

Se houvesse mais pincéis no programa seria mais fácil controlar áreas menores do rosto. As ferramentas Dodge e Burn seriam muito úteis para mexer com mais exatidão na iluminação da foto.

Há ajustes para a maioria dos aspectos do rosto humano. Você pode ajustar os deslizantes que controlam a remoção de poros, reduzir rugas e dar brilho – sempre detectando e diferenciando entre áreas da pele, cabelos, olhos, lábios e boca.

O Portrait Professional 9 pode ser configurado para editar apenas rosto, crânio e pescoço. Isso pode ser alterado para acertar a pele do corpo inteiro se ele aparecer. Tirando a carência de pincéis as alterações feitas usando os deslizantes são bastante convincentes e o programa dá uma atenção tremenda aos detalhes.

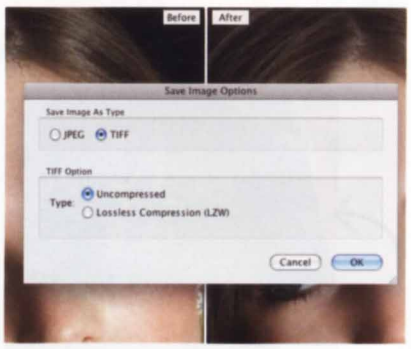
A questão é: por que não usar o Photoshop em vez de um plug-in como o Portrait Professional? Uma das razões talvez seja a precisão e a simplicidade do software, que tornam seu uso muito prazeroso.



"...AS ALTERAÇÕES FEITAS USANDO OS DESLIZANTES SÃO BASTANTE CONVINCENTES E O PROGRAMA DÁ UMA ATENÇÃO TREMENDA AOS DETALHES"

04 Pincel de retoque Terminados os estágios iniciais, os ajustes são listados à direita para manipular a foto. Aparece uma prática tela de visualização com o antes e o depois que possibilita ver os resultados bem de pertinho. O pincel Touch Up na parte de cima da tela pode ser usado para limpar manchas, rugas e pintas do rosto do modelo.

05 Pele perfeita Há muitos deslizantes de ajuste e, sob Skin Control, você pode editar Imperfections, Skin Smoothing e Shine, entre outros. Também pode esquentar um pouco a pele com um bronzeado e até mudar a textura do rosto para chegar ao resultado exato que se procura.



06 Hora de salvar Caso possua a versão Studio do Portrait Professional, terá a opção de salvar como TIFF, além de JPEG. O formato TIFF não comprime a imagem como faria um JPEG. Gostamos muito dessa versatilidade. Na versão comum do programa, apenas o formato JPEG está disponível.

PRÓS

- Interface simples de entender
- Vasta gama de ajuste
- Ótimos resultados

CONTRAS

- Não é ideal para edições em massa
- Não há pincéis suficientes

VERDICTO

8.0

Os retratos ganham uma cara nova com este plug-in/programa fácil de usar

HARDWARE

Confira a compacta cheia de truques da Ricoh, com funções de salvamento de cliques

Ricoh CX1

informações

EMPRESA
Ricoh

WEB
www.ricoh.com

PREÇO
US$ 320

ESPECIFICAÇÕES

Megapixels: 9.29

Sensor: 1/2.3" CMOS

Res. máx.: 3456x2592

LCD: 3 polegadas

Lentes: f/3.4-5.3

Zoom: 7.1 óptico, 4.8 digital

Velocidade do obturador: 8-1/2000 seg.

Sensibilidade ISO: A, 80-1600

Modos de exposição: A, Easy, Scene, My Settings, Movie, Dynamic Range, Continuous

Opções de medição: MS, S, CW

Modos de flash: A, RE, Fon, Fo, SS

Conectividade: USB 2.0, AV

Peso: 180g

Armazenamento: SD, SDHC, 88MB internos

Dimensões: 101,5x58,3x27,9mm

Baterias recarregáveis DB-70: 3.6 V

Conheça a mais nova compacta automática da Ricoh, a CX1. Este modelo de belas linhas apresenta bons avanços em relação aos modelos anteriores.

Antes de tudo, a CX1, para uma melhor qualidade de imagem, ganhou um novo sensor CMOS de 9 MP, além de uma porção de novos recursos empolgantes, como o modo Duplo Clique em Alcance Dinâmico e a Correção de Inclinação na própria câmera. Acrescente-se a isso um zoom ótico de 7x, uma tela LCD de alta resolução com 920.000 pontos e um modo macro de 1 centímetro – dá para ver que não estamos brincando.

Começando com o lado de fora, esta câmera é uma belezinha. Aninhada em uma armadura de aço inoxidável preto, a CX1 está pronta para a luta. Suas linhas são limpas e suaves, com uma ligeira curva no painel frontal para uma empunhadura mais confortável. O painel superior é uma placa de metal escovado que abriga os controles de zoom e disparador, o botão de ligar e o disco de modo.

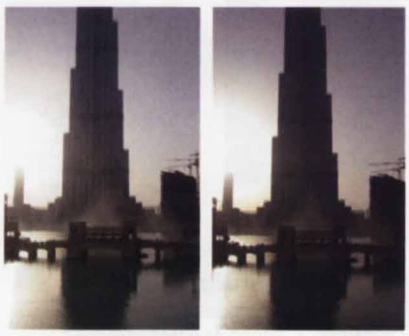
No painel traseiro, onde o espaço e a simplicidade são igualmente importantes, o LCD de 3 polegadas está magnificamente instalado à esquerda e quatro botões delicados se alinham. Ao lado direito: Menu, Function, Timer/Delete e Display. No canto superior direito há um minijoystick que ocupa o lugar de uma rodinha de seleção tradicional. Um bom apoio de polegar se curva ao redor desta peça. Pode não ser a menor compacta do mundo, mas cabe facilmente em um bolso ou uma bolsinha.

Uma coisa que nos deixou obcecados foi o modo Dynamic Range Double Shot (duplo clique em alcance dinâmico). Ele é representado por "DR" no disco de modo e permite capturar mais tons na cena, dos mais claros aos mais escuros. A CX1 faz isso tirando duas imagens consecutivas (expondo uma delas para os claro e outras para os escuros). Depois, ela as edita juntas para criar uma foto mais equilibrada. Este modo usa uma velocidade de obturador mais longa do que o "auto" normal, por isso é preciso ter cuidado para não sacudir a câmera. Todavia, com uma mão firme ou um suporte, os resultados são excelentes e as imagens ficam muito naturais. Além disso, é possível até expandir o efeito do alcance dinâmico indo ao menu Shooting e escolhendo Very Weak, Weak, Strong ou Very Strong. Outro ajuste deste menu permite acrescentar uma foto normal para comparar com a DR, o que é bem útil.

OLHE MAIS DE PERTO

Conheça melhor a Ricoh CX1

Fotografia noturna A Ricoh CX1 faz um bom trabalho ao capturar cenas noturnas, graças ao seu excelente desempenho ISO. A iluminação desta cena dificulta a captura, mas a câmera consegue obter belas cores. O ruído aparece apenas no céu.



Alcance dinâmico Esta foto foi tirada na ensolarada Dubai, por isso o modo Dynamic Range Double Shot veio bem a calhar. Note que a CX1 faz duas exposições diferentes.

Zoom óptico de 7x Esta imagem foi tirada com o zoom máximo. A CX1 consegue capturar belos detalhes em primeiro plano e aproxima um pouquinho os barcos a distância.

A magia desta câmera não para por aí. Em meio a uma porção de recursos de foco está o Multi-Target AF. Quando você pressiona o disparador até a metade, a CX1 lê diversos pontos focais na cena. Quando ele é pressionado até o fim, a câmera tira sete fotos consecutivas em diversos focos e as combina em um único arquivo. Isso é excelente para imagens em close nas quais você deseja que o fundo esteja visível.

Também há uma gama de recursos de correção incluídos, como corte, correção de brancos, brilho e contraste. O recurso mais novo de ajuste é o Skew Correction, a correção de inclinação, que permite alterar imagens de cartazes ou texto para deixá-las no esquadro. Esse recurso também está disponível nas opões de modo de cena na hora de fotografar.

Todas essas maravilhas se combinam para criar imagens bastante agradáveis. Apesar da falta de controle manual, são muitas opções para brincar. As imagens têm cores muito bonitas, com verdes particularmente ricos e vibrantes. Gostamos especialmente do desempenho de ISO desta câmera, que não fez feio em momento algum, do ISO 80 ao 800 – impressionante para uma compacta. O ruído é muito limitado até mesmo em áreas de sombra, e não se percebe um excesso de suavidade. Até em ISO 1600, as imagens ficam claras o bastante para publicar em sites e galerias online, ou para imprimir em pequeno formato.

VISÃO TRASEIRA

A bela CX1 tem muitos recursos excelentes que ajudam a obter imagens ótimas. Além de um zoom óptico de 7x, há muita coisa acontecendo dentro da câmera.

Disco de modo O disco de modo no painel superior permite selecionar os modos de cena, DR, Auto, Easy, Continuous e Movie. Há também dois ajustes (My1 e My2) nos quais é possível salvar configurações personalizadas.

Disparo contínuo Gire a rodinha até aqui para vivenciar a excepcional velocidade da CX1. Você pode fazer quatro disparos por segundo em alta resolução ou trinta a uma resolução reduzida de 2 MP.

Modo DR Gire o disco de modo para DR e conheça o modo Dynamic Range Double Shot. Ele tira duas fotos em diferentes exposições e as combina para produzir uma imagem natural e equilibrada.

Certamente recomendamos brincar com os ajustes de ISO para fotos noturnas e cenas de baixa luz. O modo DR não funciona bem em baixa luz devido às longas velocidades exigidas do disparador, o que deixa as imagens borradas. Porém, o desempenho do ISO compensa esse problema e ajuda a obter belas fotos ao cair da noite.

As lentes produzem imagens bem equilibradas, com pouca distorção até mesmo na ponta mais ampla do espectro. O zoom óptico de 7x é prático e permite compor as imagens muito bem, aproximando-se da ação. Um zoom mais poderoso seria desejável, mas já está bom.

De maneira geral, a CX1 é uma câmera excelente, cheia de recursos empolgantes e muito úteis. É fácil de usar, muito bonita e tem ótimo desempenho. Certamente estaria em nossa lista de desejos.

"GOSTAMOS ESPECIALMENTE DO DESEMPENHO DE ISO DESTA CÂMERA"

Cores reais Este cantinho na sombra é um bom exemplo das cores e tons capturados pela CX1. Confira a vibração das folhas verdes e a proporção de tons terrosos na cena.

Equilíbrio de brancos Esta cena luminosa é difícil de capturar direito, mas a função de equilíbrio de brancos incluída na câmera ajuda a manter as cores da cena bem exatas e o equilíbrio de brancos certinho.

Grande-angular No ângulo mais amplo, a CX1 não mostra sinais de distorção. Esta visão de baixo para cima captura um bom pedaço do hotel. Não há distorção visível para dentro ou para fora.

PRÓS

- O modo DR é impressionante
- Recursos na própria câmera
- Bom desempenho ISO

CONTRAS

- Sem controles manuais
- Ligeiramente grandalhona

VERDICTO

9.0

A Ricoh CX1 é uma excelente câmera, simples de usar e com resultados de qualidade.

LIVRO

Chegou o manual em português que estava faltando

TOPO DA PILHA

Adobe Lightroom 2 esmiuçado por Clicio Barroso

Clicio, um dos pioneiros da imagem digital no Brasil, lançou em 2008 seu livro de referência sobre o Adobe Lightroom. Não é surpresa, portanto, que ele tenha se encarregado também de atualizá-lo para acompanhar a segunda versão do programa, entre um excelente tratado de Photoshop e o seguinte.

Ele escreve do ponto de vista de um fotógrafo e dirige-se a outros fotógrafos que precisam estabelecer o fluxo de trabalho mais eficiente possível com base em fotos digitais. O Lightroom 2.0 atende às necessidades desses profissionais, pois inclui todas as funções necessárias, dispensando aplicativos externos.

Clicio explica que o programa é dividido internamente em módulos que seguem a sequência lógica do trabalho com imagem. Em Biblioteca, as imagens são selecionadas, classificadas e marcadas. Em Revelação acontece o tratamento das imagens, de maneira totalmente integrada ao Photoshop e com redundância de funções suficiente para você só precisar deste para fazer montagens e designs. Os módulos de saída concluem o processo de forma elegante e fluida. Clicio descreve com profundidade teórica e abrangência prática todos esses aspectos do trabalho com o programa. E arremata com instruções valiosas para calibrar a câmera e gerenciar melhor os metadados.

É um livro indispensável para todo fotógrafo profissional e altamente recomendado para os entusiastas.

A descrição linear do uso do programa é semelhante a uma das palestras ao vivo do autor.

O Lightroom é um programa jovem, mas extraordinariamente complexo. O livro o faz parecer simples.

Informações

AUTOR
Clicio barroso

PREÇO
R$ 89 em clicio.lojapronta.net/

EDITORA
Photos

ISBN
978-85-62626-02-9

VERDICTO 9/10
Com as informações adicionais que traz, é até melhor do que um manual oficial da Adobe poderia ser

PÁGINA A PÁGINA

Dê uma olhada no recheio

Exemplos visuais O livro é totalmente colorido e ilustrado com exemplos reais do estúdio do autor.

Histograma A explicação sobre histograma e tratamento de RAW (págs. 136 a 139) é um dos tesouros do texto.

Dicas avulsas O conteúdo é salpicado de dicas práticas que fazem toda a diferença para o profissional.

Organização As explicações sobre organização física e lógica dos arquivos também são pontos essenciais.

HARDWARE

Nova câmera da Panasonic no mercado brasileiro

Panasonic Lumix DMC-ZS1

Informações

EMPRESA
Panasonic

WEB
www.panasonic.com.br

PREÇO
R$ 1.600

ESPECIFICAÇÕES

Megapixels: 10,1

Sensor: CCD de 1/2.5"

Res. máx.: 3648x2736

Zoom: na lente, integrada

Objetiva: f/3.3~4.9, 4.1~49.2mm

Equivalente: 25-300mm (12x)

LCD: 2,7", proporção 4:3

Armazenamento: SDHC/SD

Memória interna: 40 MB

Conectividade: USB 2.0

Peso: 218g, com bateria e cartão

Dimensões: 61x104x33mm

A Panasonic continua expandindo sua já expressiva presença no mercado de câmeras brasileiro, apresentando uma nova Lumix após a outra. A fabricante japonesa distingue-se por equipar suas máquinas com as objetivas da famosa marca alemã Leica. Essa grife é garantia de qualidade. Entra década, sai década, simplesmente não **existe lente Leica medíocre.**

A marca anda bastante ocupada em promover suas estrelas, a LX3 e a FZ35, respectivamente uma compacta e uma bridge (categoria intermediária entre compacta e reflex, com lente megazoom integrada). Bem no meio do caminho entre uma e outra temos esta nova série, que retém as características das primeiras megazooms, categoria lançada há alguns anos pela própria Panasonic. A capacidade de captura de vídeo é relativamente modesta – suporta uma imagem de 848x480 pixels, inferior ao HD –, mas em qualidades fotográficas, a câmera excede as expectativas, graças à excelente objetiva. A lente Leica, bastante grande em relação ao corpo, impressiona com seu zoom de 12x, equivalente a 25-300mm, indo de um extremo a outro em apenas 2 segundos e sem apresentar distorção visível na imagem. É claro que tanto zoom não é de muita utilidade se a câmera não for estabilizada. Para isso, a Lumix conta com o que chama de Power O. I. S., uma estabilização em dois estágios, tornando possível usar o modo zoom em muitas situações na mão, sem tripé.

A câmera, de visual industrial e sério, é maior que a maioria das compactas, mas isso não é problema para quem está interessado em mais qualidade de imagem e uma pegada muito melhor na mão. Como a câmera não é muito pesada, a sensação de empunhá-la é agradável, e ela ainda cabe num bolso.

A interface é visualmente espartana, mas a ergonomia é impecável.

Ao contrário das câmeras decididamente premium (que custam até mais do que modelos reflex, tecnologicamente superiores), a ZS1 não produz saída em RAW nem permite ajustes manuais de velocidade e abertura. Mas a qualidade do JPG é excelente, tanto em aproveitamento dinâmico como em balanço de cores. Enfim, é um produto maduro e que cumpre o que promete.

OLHE MAIS DE PERTO

Uma máquina para arrasar, uma vez conhecida e dominada

O problema de ruído de modelos anteriores da marca também não chegou a dar as caras nesta câmera.

Zoom monstruoso A posição longa, que poderíamos chamar de "modo paparazzo", é ideal para exercitar um novo olhar de longe.

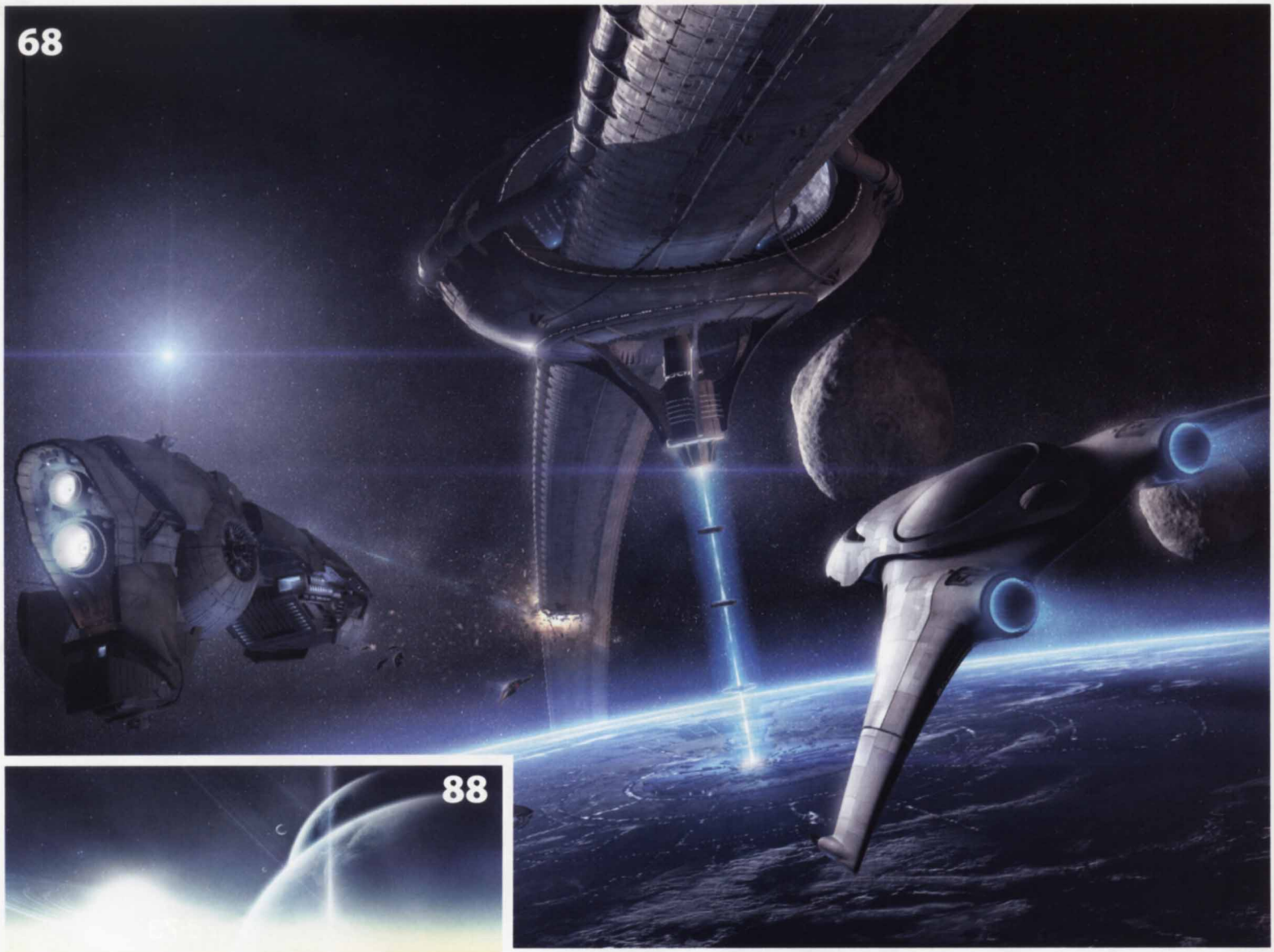
Grande-angular Equivalente a 25mm, garante capturas dentro de lugares extremamente apertados, sem sinal de distorção.

TODA A QUALIDADE DA MARCA BBC
EM UMA REVISTA NA MEDIDA EXATA PARA COLECIONADORES

Quem não abre mão da credibilidade e reconhece a importância de se manter informado sobre o presente e o passado não pode deixar de ler *BBC História*. São 12 edições temáticas com o que há de mais marcante na História. Este mês, nas bancas, um estrelado especial que lança um pouco mais de luz sobre as naturalmente brilhantes mentes das personalidades mais geniais de todos os tempos.

BBC História | TRÍADA

Para receber a ***BBC História*** em casa, ligue, de segunda a sexta-feira, das 9h às 18h, para **(11) 3512-9462** (São Paulo) **(21) 4063-6989** (Rio de Janeiro) ou confira nossas promoções nos sites: **www.bbchistoria.com.br | www.assinedigerati.com**



advanced

ESPECIAL: 25 EFEITOS DE FICÇÃO CIENTÍFICA 68
Os melhores artistas da área compartilham suas técnicas criativas mais empolgantes

MASTERCLASS: ARTE GEOMÉTRICA 76
Crie ilustrações contemporâneas usando formas e padrões básicos

WORKSHOP: ILUSTRAÇÃO CRIATIVA COM FOTOS 82
Aprenda a transformar uma foto comum em uma obra abstrata

WORKSHOP: CRIE UMA ANIMAÇÃO TIME LAPSE 86
A arte de transformar uma sequência de imagens em uma animação quadro a quadro

WORKSHOP: CRIANDO NOVOS MUNDOS 88
Aprenda a usar o Terragen e o Photoshop para criar cenas futurísticas de arrepiar

WORKSHOP: USE IMAGENS DE ÁGUA PARA CRIAR 94
Em gotas, pingos ou tempestade, use estilos de camada para suas criações aquáticas

BROKEN ARMISTICE OVER ABALAKIN (IMAGEM PRINCIPAL):
"Este trabalho venceu o desafio Grand Space Opera de www.cgsociety.org em 2004-2005. Ela foi feita no 3ds Max, com alguns ajustes e correções de cor feitos posteriormente no Photoshop"
© ALEXANDER PREUSS

Sci-fi: Personagens

HEAVY GUNNER
© GALAN PANG

Pg70-71

Sci-fi: Máquinas

CRAB RENDER
© JAMIE MARTIN

Pg72-73

Sci-fi: Ambientes

SPACE PIRATES
© IOAN DUMITRESCU

Pg74-75

25 efeitos de ficção científica

Os melhores artistas da área compartilham suas técnicas criativas mais empolgantes

O mundo do design conceitual está firmemente vinculado à febre da ficção científica. Esse gênero se distingue do da fantasia por indícios tópicos e visuais. Essencialmente, os conceitos de ficção científica podem ser ambientados no futuro, em linhas do tempo alternativas, em passados históricos contraditórios, com novos princípios científicos, novas tecnologias e raças alienígenas.

Em grande parte, as mídias digitais permitiram aumentar o alcance criativo dessas realidades fantásticas, mundos visionários e personagens riquíssimos. Programas como o Photoshop, 3ds Max, Zbrush e outros pacotes de 3D estão enchendo de vida os desenhos comunzinhos, surpreendendo audiências internacionais em tudo o que toca ao entretenimento.

Resolvemos, então, aproveitar a moda desse gênero para mostrar algumas das técnicas criativas mais populares, reveladas pelos principais artistas dessa área. Juntos, daremos conselhos essenciais sobre as melhores maneiras de trabalhar, explicaremos por que está na hora de passar aos programas de 3D, como estabelecer os alicerces para seu personagem através das muitas configurações de pincéis do Photoshop, como dar autenticidade a suas invenções mecânicas com texturas, como produzir efeitos de relâmpago eletrizantes e as regras a seguir ao criar paisagens estupefacientes, entre outras coisas. Depois de absorver todas as nossas dicas, você estará pronto para inventar suas próprias ficções estelares.

dica 1 Planejamento perfeito

Ao longo deste artigo, apresentaremos as melhores dicas profissionais para criar ambientes, personagens e máquinas, mas antes de entrar nos fundamentos da adição de detalhes e construção da profundidade, é preciso ter uma ideia geral na cabeça. Pode ser um esboço rápido que só você entende, mas um esquema aproximado da composição ajuda enormemente na hora de montar a imagem. Escolha sua técnica – lápis e papel, tablet gráfica – e crie a ideia de seu trabalho, os elementos a incluir e o que fazer com eles. Desenhe setas para indicar a direção da luz e use grades de perspectiva para definir um ponto focal claro. Use esse esboço como referência na hora de criar sua obra.

Expandi os dois modelos *lowpoly* antes de esculpir, fazendo alterações bem radicais nas formas, por exemplo alongando o crânio. A ideia era criar um físico humanoide, mas dar destaque à armadura de uma estrutura alienígena.

Destaquei as áreas de contornos marcados e recobertas por armaduras, para as quais construí um mapa Normal manualmente no Photoshop, usando o filtro de Normal map da NVIDIA, e pintei dentro dos canais RGB, para aumentar a profundidade e definir os Normals à mão.

A armadura do personagem simula uma pintura degradada. Para conseguir esse efeito, criei uma nova camada de cor sólida com modo de mesclagem Color ou Overlay, dependendo do caso. Ao aplicar uma máscara de camada, usei um pincel personalizado bastante granuloso para remover a tinta com pinceladas realísticas sem retirá-la completamente.

Para obter mapas especulares rapidamente, alterei o matiz de certas camadas e ajustei os níveis e curvas daquilo que desejava destacar. Criei uma nova camada com modo de mesclagem Color Dodge, desenhando arranhões finos mas marcados nas partes duras do personagem.

dica 2 Construa seu alienígena, por Jonathan Fletcher (www.artpanda.co.uk)

Jonathan Fletcher é um jovem artista que está se aventurando na indústria dos videogames. Ele nos fala da criação de um de seus personagens (à esquerda), com a renderização final na parte de baixo da página, mostrando os mapas de sombreamento aplicados e os efeitos de pós-produção. Esta imagem foi criada usando o Photoshop e o Zbrush.

dica 6 Dispositivos cinemáticos

Dispositivos cinemáticos, como as cores e a luz direcional, costumam ser aplicados para atribuir um humor ao personagem. "Gosto de usar um esquema cromático mais fantástico em minhas imagens, com temperaturas de cor contrastantes em diferentes fontes de luz", explica Galan Pang. "Tal como uma luz frontal azulada com uma forte luz traseira quente. Com essa organização luminosa, o personagem se destaca naturalmente do fundo. O tom geral pode criar sozinho toda a tensão, indicando ao público o tipo de personagem que está sendo apresentado".

Antes de terminar qualquer conceito, Jason Juan aplica um método para deixar a luz sobre o personagem mais dramática. "Primeiro, crio uma nova camada Black Fill por cima da imagem e mudo o modo de mesclagem para Linear Dodge. Pinto sobre as áreas em que desejo que vaze a luz colorida. Esse método também pode ser aplicado para obter pontos de luz mais destacados nos personagens, por exemplo em pontas metálicas de uma armadura".

dica 7 Texturas de roupas

Os trajes definem uma personalidade e um período para seus personagens de ficção científica. Nas armaduras de batalha é comum que haja desgastes e arranhões. "Usando um pincel personalizado texturizante, com Scattering e Angle Jiter ativados, é possível desenvolver uma superfície desgastada com eficiência", explica Galan Pang. "Mas tecido é mais difícil de criar. Basicamente, é preciso pensar em duas coisas: espessura e aspereza. Os tecidos finos têm dobras mais detalhadas, enquanto os grossos dobram menos. A ferramenta Smudge ajuda a refinar a ponta das dobras. A aspereza do tecido é obtida com sobreposição de texturas fotografadas, usando modos de mesclagem como Burn e Overlay. Apague seções com uma máscara de camada para criar um efeito mais natural. Para pintar couro, combine técnicas de armadura e de pano. As dobras costumam ser mais marcadas que em outros tecidos. Pang acrescenta: "Aplique texturas de pele ou couro por cima, como anteriormente, mas não se esqueça de adicionar brilhos com os pincéis Dodge ou Linear Light, pois essa é uma característica do couro".

dica 3 Aplicação básica do pincel

Os pincéis do Photoshop são ferramentas essenciais na criação de seu personagem de ficção científica. O pincel redondo duro normalmente é usado para desenhar linhas e pintar áreas extensas mais rapidamente. Clique com o botão direito ou segure Cmd/Ctrl e clique na imagem da tela para abrir instantaneamente a caixa de diálogo de configurações do pincel e mexer rapidamente na suavidade da pincelada. Isso é muito útil ao definir a estrutura de seu conceito. Um pincel redondo duro totalmente opaco, com a espessura controlada por Pen Pressure, também é regularmente usado ao adicionar detalhes e linhas de forma. Em outros momentos, ele é utilizado para aplicar pontos refletivos em superfícies brilhantes ou úmidas, como globos oculares. Para mesclar contornos duros, os artistas usam uma ferramenta Smudge com um pincel de ruído.

dica 4 Photoshop e 3D

Os pacotes de 3D, como o Maya e o Zbrush, são muito usados no processo de criação de personagens de ficção científica atualmente. Galan Pang (www.galanpang.com), artista conceitual chefe da CCP Asia, explica: "O Maya pode ser usado para criar acessórios ou objetos de fundo sólidos. O Zbrush é melhor para os personagens orgânicos. Geralmente uso software 3D para criar a forma de um objeto básico e pinto sobre ele no Photoshop. Não desperdiço tempo com 3D quando sei que a renderização final será em 2D".

As funções de 3D do CS4 estão sendo usadas para criar acessórios, como ele explica: "Eu as uso quando, por exemplo, tenho um modelo em 3D de um rifle de assalto futurístico. Posso colocá-lo em qualquer imagem pintada em 2D e rotacionar o modelo 3D para combinar a pose desse personagem, acertando a iluminação e o material, além de dar mais textura ao modelo."

dica 5 Pele realista

Existem certas regras gerais que se aplicam ao produzir texturas de pele orgânicas. Jason Juan (www.jasonjart.com), artista conceitual para clientes como Disney e ArenaNet, explica: "Quando pinto a textura da pele, começo por definir as formas maiores e a iluminação. Se quiser um resultado realístico, a variação de cor é importante. Os vasos sanguíneos passam pelo corpo inteiro e têm uma mistura de vermelho e azul. A pele também tem partes esverdeadas nas sombras. Uso um pincel redondo simples para conseguir uma transição mais suave entre as áreas escuras e claras. Para os detalhes do rosto, importo referências fotográficas, aplicando um tratamento com o filtro High Pass com um blending mode Overlay".

FUTURE HUNTER: *"Um desenho conceitual para um traje de caça do futuro, ele usa uma espada de plasma para atordoar seus alvos"* **© GALAN PANG**

dica 9 De olho na ficção

"É importante manter o senso de volume ao criar um olho", explica Nicholas Miles (www.exula.co.uk), artista conceitual de games e criador do famoso universo de fantasia Exula. "A íris não tem uma única cor. As camadas de textura ajustadas para Soft Light com baixa opacidade são excelentes para descrever variações sutis na textura dos olhos. Os olhos de alienígenas são uma mistura sutil de olhos humanos e animais. Para o olho humanoide, fui atrás de sapos tropicais e tartarugas marinhas. Também vale a pena pensar no ambiente em que seu humanoide vive e como ele poderia afetar a formação de certas partes do corpo. O olho robótico é formado por uma série de formas claramente definidas. Elas são visíveis em escalas menores e completadas com detalhes pequenos e mais sutis que ajudam a dar mais complexidade ao desenho. Lembre-se de que os robôs não têm emoções humanas, por isso faça os olhos deles sem reflexos na superfície".

dica 8 Referências fotográficas perfeitas

As imagens de catálogo são um ótimo recurso para pescar referências na hora de criar personagens. Se a sua ideia é importar imagens de modelos e consultá-las na hora de pintar, é preferível usar uma câmera de boa qualidade. Jason Juan explica: "Tenho uma Canon 450 que levo sempre comigo. As DSLR em geral capturam mais detalhes do que o necessário. Para mim é importante um bom desempenho em ISO alto para não ter que ficar carregando um tripé. A câmera está sempre comigo e acho muito útil o espaço de 2 TB no disco para armazenar minhas fotos. A câmera compacta Z1085 da Kodak e até o iPhone também me ajudam bastante".

Galan Pang acrescenta: "No dia a dia, uso meu celular para tirar fotos, já que elas servem apenas como base. A resolução não importa muito. Em certos casos, uso a câmera interna de meu MacBook para tirar fotos de referência, como poses e expressões faciais que eu mesmo faço". Ele continua: "Também tenho contas em algumas bibliotecas de texturas na internet, como o CGTextures.com". Alternativas bacanas são o Google, o Bing da Microsoft e o Flickr.

CRASHED (IMAGEM PRINCIPAL): *"Esta imagem foi produzida por diversão, combinando ficção científica e outros temas tradicionais"* **© GALAN PANG**

10 dica

1

Comecei fazendo esboços aleatórios com a mão esquerda (sou destro) para conseguir inspirações pouco convencionais. Com a mão direita, desenvolvi os objetos criados em ideias utilizáveis que poderiam ser desenvolvidas.

2

Depois de me decidir sobre um desenho, concentrei-me nele. Primeiro, criei uma nova camada em modo Multiply, preenchida com um cinza claro. Apliquei um dégradé radial com 2% de opacidade, de branco para preto, para definir a direção da luz.

3

Usando fotos de veículos e naves como referência, avaliei a concentração de luz e sombra. Criei meus próprios pincéis a partir do pincel Circle, aplicando o cinza mais pesado nas áreas mais escuras e o mais leve nas áreas concentradas.

dica 11

Autenticidade inventiva

É essencial que qualquer máquina de ficção científica pareça plausível aos olhos do espectador, assim como em sua própria realidade. Por isso, muitos bons artistas conceituados inspiram-se em todo tipo de objeto mecânico autêntico.

"Às vezes são itens domésticos banais como um aspirador", explica Eddie Del Rio (http://eddiedelrio.blogspot.com/), artista da THQ e da LucasArts. "Uso também muitas referências militares para saber como veículos complexos funcionam e qual sua aparência". A Haynes Publishing (www.haynes.co.uk) oferece ótimos manuais de design e recursos em DVD com ilustrações técnicas detalhadas de carros, motos e aviões.

Del Rio admite: "A parte divertida é fazer perguntas a você mesmo. Pode ser que não apareçam todas as respostas, mas quanto mais você fizer, mais crível serão o mundo e as coisas que você produzir".

SPACE DOGFIGHT: *Este conceito foi inspirado pelos bons tempos em que Martin assistia a reprises de seus filmes favoritos de ficção científica* © JAMIE MARTIN

Criação de um veículo conceitual, por Robert Simons (http://web.mac.com/rosdesigns/)

5

Depois criei uma nova camada com modo de mesclagem Color. Após determinar a cor, passei-a sobre a imagem cinza e fiquei um bom tempo mesclando e sombreando. Para fazer reparos, selecionei Image > Adjustments > Hue/Saturation, acertando as cores até estar satisfeito.

4

Usando novamente os tons de cinza, continuei a iluminar o ambiente, usando o mesmo método de antes e criando uma renderização final de base. A profundidade das sombras deveria atrair a atenção para o veículo e não para o ambiente.

12 dica

Proporções e perspectiva

Existe uma moda de usar programas de 3D para criar objetos mecânicos de ficção científica. Ao produzir várias visões de um único objeto, os artistas recomendam fazer esboços em pacotes 3D, como o 3ds Max e o V-Ray, garantindo que as proporções estejam consistentes antes de importar no Photoshop.

Porém, Guido Juip (www.guidokuip.blogspot.com), ao produzir para clientes como a JAM Visual Thinking e a Delft UT, usa métodos mais imediatos, como explica: "Depois de eu criar o esboço inicial no Photoshop, faço uma nova camada por cima e desenho uma grade aproximada, que conecta pontos importantes do desenho. Isso me ajuda a ver se as coisas estão simétricas e em perspectiva. Ativo e desativo essa camada enquanto trabalho para não me perder. É fácil aplicar linhas retas clicando em um ponto e segurando Shift antes de clicar no ponto seguinte de sua perspectiva".

13 dica — Efeitos de laser

Tiros de laser são um efeito bacana para criar ação e movimento, dando nova vida a uma imagem de ficção científica aparentemente estática. No Photoshop, é possível aplicar certas técnicas básicas para capturar esse tipo de efeito, como explica Jamie Martin (www.jamiemartinart.co.uk), diretor de arte da Norma (www.norma.se), que o utiliza para seu principal cliente britânico, a empresa global de games Electronic Arts: "Para começar, selecione a ferramenta Rounded Rectangle com raio de 16px e desenhe um efeito de estroboscópio em azul claro, por exemplo. Com a camada da forma ativa, aplique um Layer > Layer Style > Outer Glow. Ele deve ter um tom similar ao de seu estroboscópio, mas mais vibrante. Ajuste esse Outer Glow para 75% de opacidade, com Spread de 18% e Size 28px. Assim, você obtém um efeito de laser simples, mas perfeito que pode ser adicionado a suas imagens. Para realçar, use um filtro Blur > Motion Blur".

14 dica — Texturas de superfície

Os artistas que criam conceitos de máquinas costumam aplicar texturas para dar mais realismo a essas imagens. Porém, essas texturas, extraídas de bibliotecas pessoais ou do popular CGTextures.com (www.cdtextures.com) costumam ser introduzidas nos estágios finais da produção das formas.

Os artistas conceituais normalmente escolhem algumas texturas que se adéquam ao assunto, por exemplo uma mancha de ferrugem sobre um equipamento antigo, e a importam para a imagem. Aplicam-se, então, modos de mesclagem de acordo com o efeito a determinar: Multiply para conseguir uma textura mais escura ou Overlay para suavizá-las. O artista conceitual freelance Guido Kuip acrescenta: "Em um projeto de carro conceitual para a SAAB, eu não queria destruir a superfície suave. Para que ela ficasse visualmente mais interessante, apliquei uma textura de mármore bem suave por cima, com modo de mesclagem Overlay e opacidade de 25%".

15 dica — Efeitos realísticos

Os artistas aplicam efeitos de desgaste duplicando a camada da superfície da imagem e diminuindo a saturação da camada da cópia. Ela é posta sob o original e uma máscara de camada é aplicada à camada colorida.

Os artistas também podem importar fotos de ferrugem. Com essa camada ativa, selecionam Color Range, usando a ferramenta Color Picker para escolher uma cor na textura, e movem a seleção para onde quiserem aplicá-la. "Daí, você ativa a camada colorida e apaga o que quiser com a seleção extraída da camada de textura, usando pincéis suaves com preto", explica Eddie Del Rio.

16 dica — Efeitos de luz mecânica

O artista conceitual Guido Kuip compartilha técnicas para usar em sua maquinaria pesada

"As luzes visíveis em uma imagem funcionam melhor em uma cena pintada que em uma renderização nítida", explica Kuip. "Para a peça *Operation Jungle Boogie*, decidi que queria que brilhos foscos saíssem dos olhos no elmo das figuras. Escolhi uma cor contrastante saturada, um vermelho-alaranjado, e pintei em uma camada separada. Nessa mesma camada, adicionei a luz que incidia sobre os outros objetos, como o brilho das armas e na mão do soldado (à direita), usando um pincel redondo duro com Hardness a 50%, Opacity Jitter a 0% e Pen Pressure. Com isso na camada separada, era fácil mexer na intensidade e no brilho da luz. Se você quer deixar a luz mais brilhante, use uma ferramenta Dodge com um pincel macio grande ajustado para Highlights e Exposure em torno de 20%. Assim a luz fica mais intensa da fonte para fora".

OPERATION JUNGLE BOOGIE: *Esta cena mostra uma grande dedicação aos efeitos de iluminação da ficção científica* © GUIDO KUIP

HYENA LASP: *"A grade laranja serviu de guia para a perspectiva durante a criação deste carro blindado"* © GUIDO KUIP

17 dica — Imperfeições precisas

O diretor de arte da Norma, Jamie Martin, explica efeitos de textura

Exploramos a maneira de aplicar efeitos de metal gasto, mas existem inúmeros meios de dar mais tangibilidade e textura a suas invenções mecânicas. Jamie Martin explica: "Comumente uso os efeitos de filtro Render > Clouds e Noise > Add Noise do Photoshop. Ao usar uma camada com um filtro de nuvem e uma transparência bem suave, é possível criar um efeito natural de sujeira, especialmente em combinação com um efeito de mesclagem como Multiply ou Overlay. Os arranhões são criados pegando uma camada com ruído e usando um efeito de Blur > Motion Blur em ângulo sobre ela. Também é fácil conseguir um efeito de cromagem adicionando um Reflected Gradient escuro sobre uma superfície branca ou cinza. Assim se cria rapidamente a ilusão de um plano espelhado. Esse efeito, combinado com os outros jeitos fáceis de criar desgaste, contribui para a obtenção de um efeito metálico convincente.

18 dica

1

Acertar a composição e a perspectiva é muito importante. Por isso, contornei cuidadosamente as principais áreas focais com algumas linhas de estrutura.

2

Para sentir a profundidade e o peso da estrutura em arco, era preciso colori-la. Feito isso, dava pra ver que faltava alguma coisa.

A JORNADA COMEÇA: *Esta paisagem futurista mostra um viajante chegando a uma gigantesca estrutura religiosa* © IOAN DUMITRESCU

Pinte uma paisagem de ficção, por Gary Tonge (www.visionafar.com)

3

Adicionai elementos na parte de cima da peça, aumentando o impacto e a natureza majestosa da estrutura em arco. As nuvens ajudaram a dar destaque à gigantesca escala da cena.

4.

Ao alterar as montanhas do fundo, o enquadramento da peça à direita e o trabalho na profundidade e na atmosfera deu para ter uma impressão melhor de como ficará a peça antes que se faça qualquer detalhamento complexo.

5

Todos os detalhes foram acrescentados e as cores pintadas inteiramente. Luzes piscantes, naves espaciais e uma cidade bem distante ajudaram a evocar um mundo cujos seres criaram uma maravilha da física.

22 dica

Prós e contras das fotos

Artistas conceituais usam imagens de arquitetura como uma base sólida para criar suas paisagens realísticas. Eles aplicam máscaras de camada e apagam áreas das fotos para integrar os elementos necessários. "Se houver um esquema cromático geral, eu uso Color Balance e a opção Hue/Saturation para que tudo fique combinando", acrescenta Ioan Dumitrescu.

Porém, Alexander Preuss admite que ele tenta usar o mínimo possível de fotos: "É rápido e barato e muitas vezes faz o trabalho parecer simplório e sem originalidade". E continua: "Tento me concentrar na criação de formas e pincéis exclusivos. Uma das minhas ferramentas prediletas é um pincel raspador que eu mesmo fiz e que uso em quase todos os meus trabalhos e pinturas conceituais".

23 dica

Atmosfera filtrada

O tom da composição é fundamental para definir a atmosfera de ficção científica. Muitos artistas usam as opções de ajuste do Photoshop, como o Photo Filter, para acertar a temperatura de cor de uma imagem depois e concluí-la. "Utilizo esse recurso muitas vezes quando percebo que a temperatura da cor do desenho não se encaixa no ambiente da cena", admite Alexander Preuss. "Por exemplo, um filtro verde cria uma ambientação bastante mística e sinistra. Outras cores têm efeitos diferentes, como o ciano. Ele é ótimo para trabalhos submarinos, o azul é bom para paisagens celestes e espaciais. A principal razão para usar a camada de ajuste Photo Filter é fazer meu trabalho se destacar; ao mexer nas cores de toda a imagem, as emoções do espectador podem tomar uma direção ou outra".

19 dica — Pontos de fuga digitais

Os artistas conceituais aplicam técnicas de perspectiva mais manuais e criativas em suas paisagens quando não há software 3D à disposição. "Às vezes ponho minha linha do horizonte na tela e, dependendo da complexidade da peça, ponho grade a grade as linhas da perspectiva para visualizar mais facilmente a direção de meu desenho", explica o artista Ioan Dumitrescu (http://jonone.cgsociety.org). O filtro Vanishing Point do Photoshop é uma opção ótima. Essas grades podem ser criadas facilmente, camada a camada, ativando Render Grid to Photoshop nas opções de Setting and Commands. Efeitos atmosféricos, aplicados ao fundo da imagem, também podem simular profundidade de campo. Aplique um tom liso ao céu e desfoque ou mascare detalhes do fundo, como montanhas, torres e arquitetura monumental, para criar a ilusão de distância, reproduzindo o que se veria no mundo real.

20 dica — Profundidade de campo 3D

A profundidade de campo fica mais difícil quando se trabalham com cenas complexas de ficção científica. Por isso os pacotes de software 3D foram enviados pelo Criador para salvar a pele dos criadores de paisagens conceituais. "O 3D é, sem dúvida, uma peça primordial na criação de conceitos", explica Ioan Dumitrescu. "Às vezes é mais fácil criar, por exemplo, um simples ambiente quadradão no 3ds Max ou no SketchUp e importá-lo no Photoshop para pintar e aplicar textura".

Alexander Preuss (www.abalakin.de), artista conceitual chefe da Egosoft Gmbh em Wuerselen, concorda: "Primeiro construo a geometria no 3ds Max e renderizo com a opção Render to Texture. Ela cria uma imagem em escala de cinza, que uso como base no Photoshop, desenvolvendo mapas Diffuse e Specular realísticos, além de um Bump Map, que pode ser usado por um motor de game".

21 dica — Iluminação icônica

Muitas paisagens de ficção científica tem seu ambiente definido por efeitos de luz, produzindo temas eletrônicos icônicos. "Você pode pintar as luzes usando pincéis macios e redondos Linear Dodge (Add) para criar a atmosfera. Depois aplique uma versão saturada da cor original para dar a impressão de neon", explica Ioan Dumitrescu.

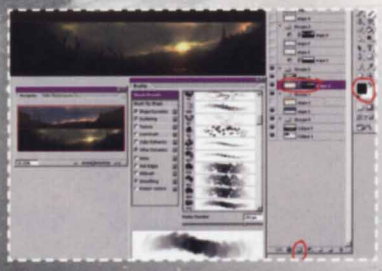
Alexander Preuss revela: "Uso principalmente uma camada Linear Dodge por cima de minha imagem e aplico Radial Gradients com uma cor do fundo. O centro é posicionado na fonte de luz ou no ponto mais brilhante do fundo, criando uma exposição muito dinâmica. Depois, acerto a opacidade da camada até criar o ambiente correto. Repito o procedimento nas camadas superiores, criando gradientes menores para as outras luzes da imagem. Aplico camadas de ajuste de cor e curvas para refinar as tonalidades e exposições da imagem".

24 dica — Horizonte sci-fi com pincéis personalizados

O artista conceitual Paul Chadeisson (www.paulchadeisson.fr) produz efeitos celestes espantosos

"Nesta pintura, usei um pincel de nuvem da Barontieri (www.barontieri.com) e me concentrei imediatamente na cor para dar a sensação de atmosfera. A primeira camada foi aplicada com a cor das nuvens, e uma segunda camada em modo Color Dodge recebeu cores mais escuras e variadas para criar nuances, especialmente para apoiar o efeito de uma fonte de luz forte que estava sendo criado e para definir a cor do céu.

Apliquei uma máscara de camada à que estava no modo Color Dodge, com um pincel de nuvem com preto que revelava as cores da camada de baixo. Neste momento, usei uma camada RGB Curve para mudar a cor geral e outra camada em modo Color Dodge para pintar o sol e a luz nas nuvens. O filtro Unsharp Mask foi usado no final para desenhar os olhos no céu, criando mais profundidade e foco."



25 dica — Um efeito para tudo

Alexander Preuss revela algumas de suas dicas preferidas para efeitos de paisagem de ficção científica

"Radial Blur, Gaussian Blur, Vanishing Point, Noise; em suma, os artistas conceituais usam tudo o que o Photoshop oferece. O programa tem muitíssimas possibilidades, todas adequadas a alguma finalidade especial.

Um jeito legal de criar um conceito rápido e atraente é usar o filtro Radial Blur ajustado para Zoom. Por exemplo, começo com algumas formas aproximadas desenhadas com um pincel preto e adiciono um Radial Blur com Zoom. Tenho assim um centro definido e posso começar a refinar a forma geral até conseguir formas interessantes. Rotaciono a imagem ligeiramente para que a coisa toda fique um pouco mais dinâmica. O Photoshop oferece muitas maneiras de chegar ao mesmo efeito. Alguns deles são mais fáceis, outros mais difíceis, mas o que conta é o resultado final."

RETURN TO ABALAKIN (IMAGEM PRINCIPAL):
"Eu queria mostrar como esta toroide gigante em torno do planeta, nascida em minha primeira imagem de Abalakin, seria por dentro"
©ALEXANDER PREUSS

Arte geométrica

Crie ilustrações contemporâneas usando formas e padrões básicos

As coisas mais simples podem passar despercebidas. Neste tutorial, vamos usar três formas geométricas para criar uma montagem fotográfica contemporânea.

Ao longo das próximas páginas você conhecerá a importância da composição para suas imagens – composição no sentido de juntar coisas, e não da própria imagem. É esse arranjo e localização vitais de todos os ingredientes visuais que fazem funcionar bem uma imagem. Você vai observar como usar formas geométricas simples para construir padrões, que criarão um tema limpo e nítido por toda a imagem.

Um conhecimento básico da ferramenta Pen do Photoshop é uma vantagem neste tutorial, já que vamos recortar e criar formas. Se a ferramenta Pen for novidade e pouco familiar a você, tire um tempo para se acostumar a ela desenhando algumas formas básicas e criando demarcadores em torno de objetos de diferentes formas e tamanhos.

Você perceberá que algumas das formas aqui foram criadas com o Adobe Illustrator. Não se preocupe caso não possua este programa, já que vamos ensinar uma pequena trapaça para criar as formas no Photoshop, nosso versátil companheiro.

NO SITE

Não há arquivos no site. A imagem do pássaro vem de www.sxc.hu (imagem 988319). Usamos também um pincel de www.brusheezy.com – busque por Halftone para encontrá-lo.

ESPECIALISTA Lee Gough

Nascido e criado em Manchester, Inglaterra, Lee usa o Photoshop há pouco mais de cinco anos. O que começou como um hobby tornou-se uma nova e empolgante carreira para ele. www.fluidwebdesigns.co.uk.

1 Preparação

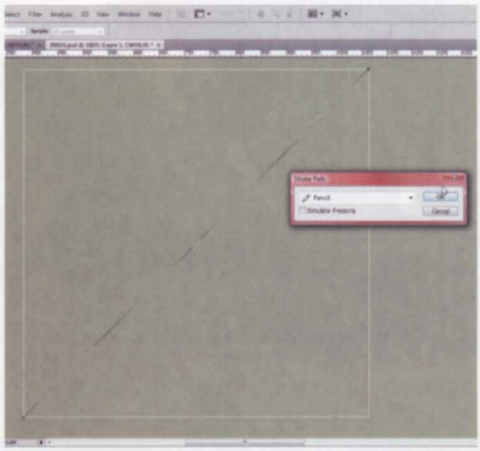
Antes de tudo, abra um novo arquivo em formato A4, CMYK e a 300dpi, depois, crie uma nova camada de preenchimento na paleta Layers. Escolha um amarelo fosco para criar um belo fundo sobre o qual a imagem se destaque. Encontre a imagem "Hooded crow" de www.sxc.hu (número 988319), recorte o corvo com a ferramenta Pen e posicione na tela.

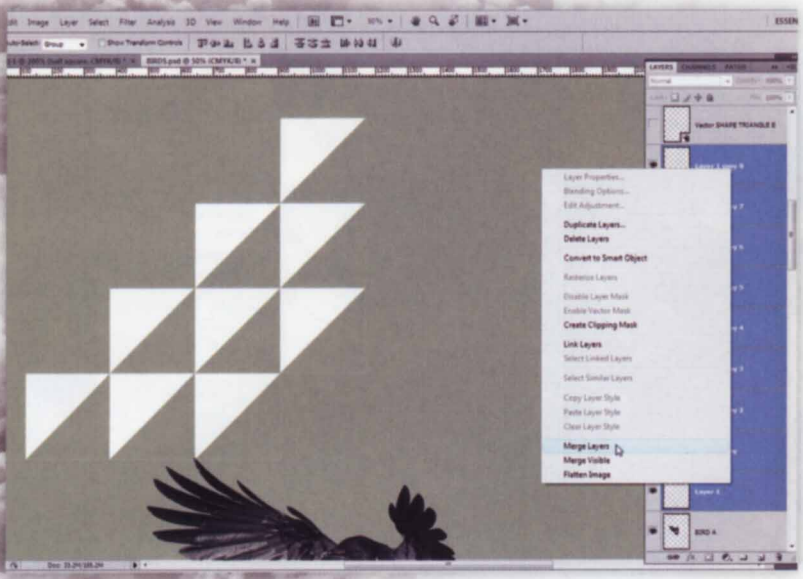
2 Triângulos

Vamos começar a trabalhar nas formas. Crie uma nova camada e pegue a ferramenta Custom Shape Tool do Photoshop. Selecione o triângulo e desenhe uns sete, posicione-os e rotacione até criar um padrão básico. Preencha os subdemarcadores com diferentes tons da mesma cor, renomeie e oculte esta camada; vamos voltar a ela mais tarde.

3 Quadrados

Siga os passos anteriores para criar um quadrado, mas desta vez preencha apenas metade da forma com cor. Selecione o pincel com diâmetro de 2 pixels e Hardness 100%. Selecione o demarcador, clique com o botão direito e pressione Stroke Path. A seguir, utilize a ferramenta Pen e desenhe uma linha diagonal de um canto a outros, depois selecione novamente Stroke Path.





4 Padrão geométrico

Agora é necessário preencher metade do quadrado e duplicar a camada várias vezes, depois posicionar as diferentes camadas de maneira a formar um padrão. Quando estiverem todas em posição, mescle as camadas e coloque-as por trás da imagem do pássaro. Novamente, renomeie a camada e oculte; você voltará a ela posteriormente.

> "Ao longo das próximas páginas você conhecerá a importância da composição para suas imagens – composição no sentido de juntar coisas, e não da própria imagem"

5 Vamos construir a imagem

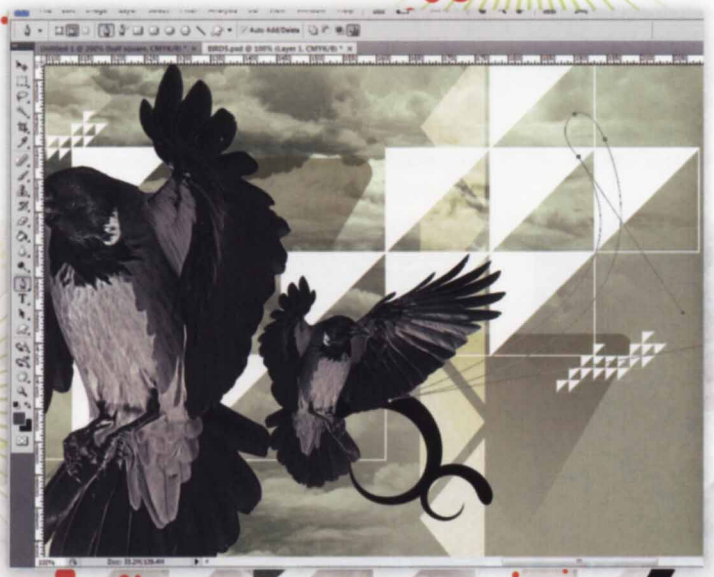
Para dar profundidade e textura, vamos pôr a imagem das nuvens acima da camada preenchida (dê uma olhada em www.sxc.hu). Adicione uma máscara vetorial e comece a apagar as bordas da imagem com o pincel. Em seguida, altere o modo de mesclagem para Luminosity. Duplique e inverta as nuvens, mova para baixo e altere a escala para dar profundidade. Use a ferramenta Burn para aumentar o contraste.

6 Mais formas

Crie uma nova camada acima das nuvens. Utilize a ferramenta Custom Shape e desenhe mais três triângulos. Depois, clique com o botão direito e escolha Make Selection. Ajuste a opacidade do pincel para 20% e escolha a cor que desejar. Usamos uma cor de azeitona e pintamos sobre as formas. Experimente diferentes pincéis para dar textura a suas formas.

7 Alteração de forma

Deixe visíveis as camadas criadas anteriormente e coloque-as por trás do pássaro. Duplique e posicione em torno da imagem para criar um belo equilíbrio com as formas. Experimente com as ferramentas de transformação e modos de camada para obter diferentes efeitos com as formas, e brinque com a opacidade de algumas das camadas para que as formas que estão por baixo possam aparecer.



8 Adicione ondas

Durante a criação de uma imagem, sempre é uma boa ideia fazer uma pausa, preparar um café ou fazer um lanchinho longe da tela para voltar renovado ao trabalho. Depois, os que têm Illustrator podem criar as ondas com um pincel personalizado. Para os usuários do Photoshop, o melhor jeito é usar a ferramenta Pen e desenhar cuidadosamente a forma desejada. Se você não tiver muita prática, pode ser meio difícil, mas insista. Depois de terminar as formas, preencha-as com preto sólido, duplique e use novamente.

9 Rompa as linhas

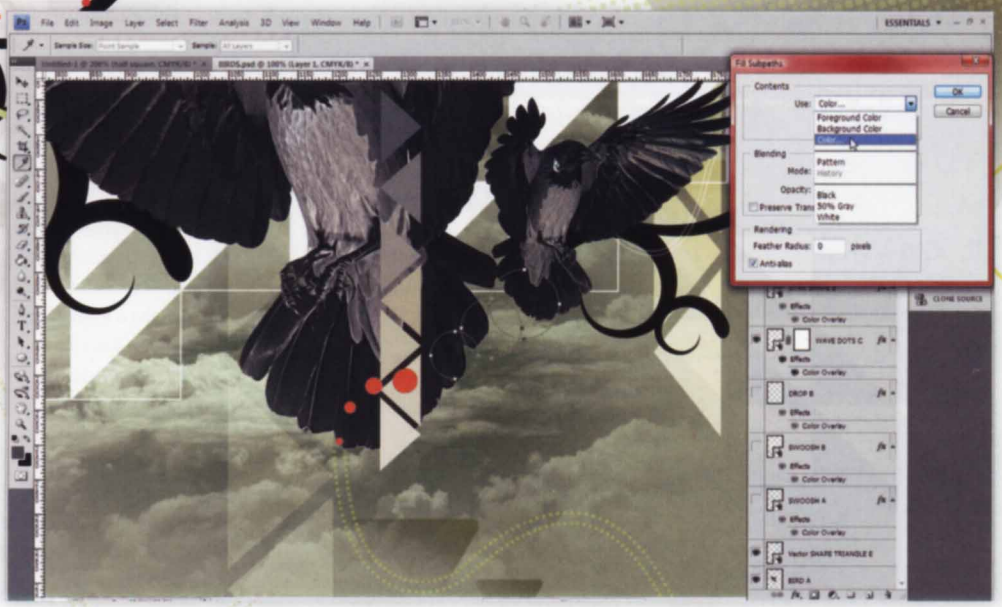
A seguir, vamos quebrar a dureza das formas geométricas com uma técnica muito simples. Desenhe um demarcador curvo com a ferramenta Pen, selecione a ferramenta Text, aplique-a ao demarcador e fique pressionando a tecla de vírgula até chegar ao final. Duplique e posicione ao redor da imagem.

Dica rápida

Ao criar as formas, é importante que elas combinem entre si, para que a imagem tenha uma aparência uniforme e não agrida os olhos. Não exagere, ou a imagem ficará poluída e a composição pode ser arruinada. Lembre-se de que às vezes menos é mais.

10 Tudo vermelho

Para dar mais brilho à imagem, vamos acrescentar um pouco de cor. Usando a ferramenta Shape, ponha alguns círculos em uma nova camada diante de seu amigo penoso e preencha com um vermelho brilhante. Sinta-se à vontade para se expressar e criar formas à vontade.

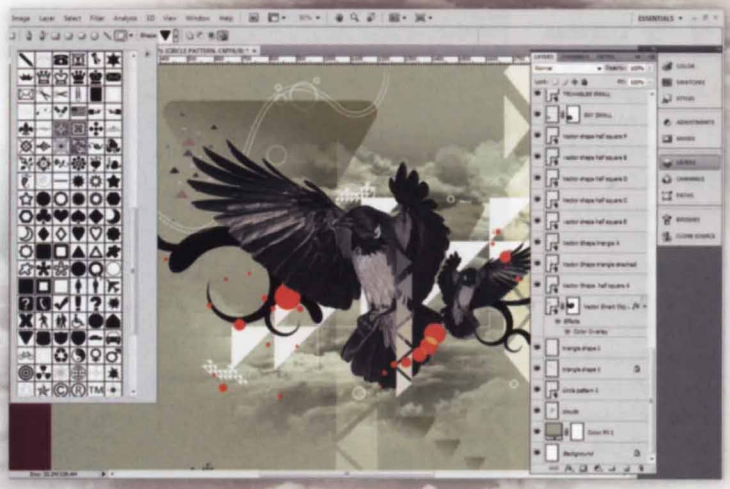


11 Mais cor

Como na etapa anterior, crie uma nova camada e comece a pôr círculos de diferentes tamanhos para criar outro elemento aleatório na imagem. Novamente, preencha os demarcadores com vermelho, duplique, redimensione e ponha em diferentes locais na frente e por trás dos pássaros. Ao fazê-lo, você ganha profundidade e interesse.

12 Aros e argolas

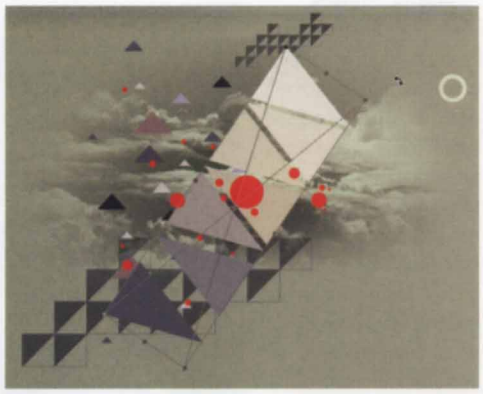
Como antes, vamos adicionar mais formas, nada muito extravagante. Navegue até Custom Shapes e selecione o aro. Como com os círculos, crie um padrão aleatório e duplique as camadas. Desta vez, adicione um Gradient Overlay a cada camada – queremos um dégradé bem sutil e elegante. Usamos dois tons de amarelo, mas vá experimentando.



"Ao criar as formas, é importante que elas combinem entre si, para que a imagem fique uniforme. Não exagere, ou a imagem ficará poluída e a composição pode ser arruinada."

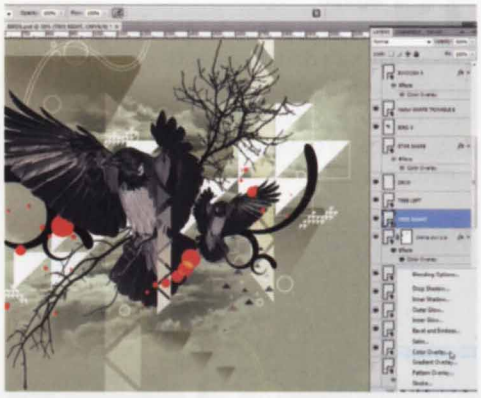
13 Imagem na imagem

Como a imagem principal é o centro da página, vamos criar uma área de interesse para afastar os olhos do observador. Usando as camadas já criadas, comece a duplicar, rotacionar e redimensionar todos os diferentes elementos para criar uma imagem menorzinha dentro da imagem. Isso dará equilíbrio à composição, criando outro ponto focal.



14 Galhada

Os galhos de árvore foram criados com o Illustrator usando a ferramenta Live Trace, mas quem não a possui pode tentar **www.brusheezy.com**. Este site contém vários pincéis personalizados gratuitos e instruções para instalar. Ponha os galhos por trás dos pássaros e aplique um Color Overlay à camada usando preto, se eles já não estiverem dessa cor.



15 Meio-tom

Volte ao Brusheezy e procure Halftone, depois baixe o conjunto "Very large retro". Os que possuem o Illustrator podem tentar criar seu próprio pincel. Há muitos tutoriais online que ensinam a fazer isso. Crie uma nova camada e selecione um dos novos pincéis. Escolha um amarelo e pinte.

16 Siga os pontos

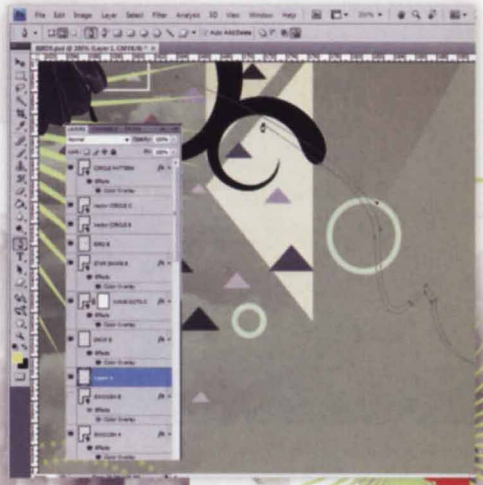
A seguir, vamos usar máscaras. Para começar, adicione uma máscara de vetor a partir da paleta Layers e aplique-a à camada em meio-tom. Não se esqueça de que a cor deve ser ajustada para preto com um pincel grande macio. A seguir, acerte o valor da opacidade para 25% e comece a pintar sobre os pontos. Com esta técnica, o objetivo é mesclar os pontos em sua imagem sem emendas. Pinte sobre eles até obter o efeito desejado.

17 Estrelas

Para dar mais destaque e separar os pássaros, vamos pôr uma estrela entre eles. Use Custom Shapes para criar a estrela, redimensione e pinte. Usamos amarelo, mas você pode experimentar um pouco e escolher o que preferir. Se quiser, use mais estrelas em outras partes da imagem.

18 Ondulação

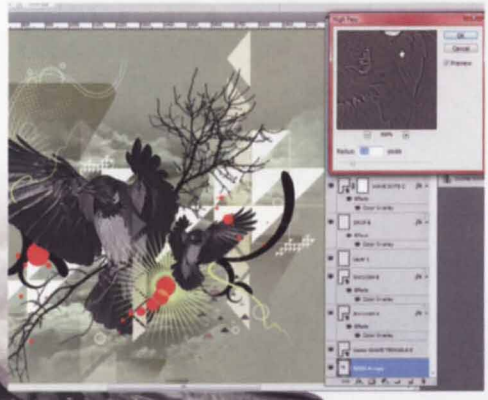
Dê um zoom na imagem e selecione a ferramenta Pen. Você vai desenhar alguns padrões ondulados para complementar os padrões mais suaves criados anteriormente. Feito isso, preencha com um amarelo fosco. Usamos #e0e16b, já que não queríamos que se destacassem muito.



"Para dar um pouco mais de interesse, desenhe gotas de tinta com a ferramenta Pen e preencha com preto, colocando-as sob os galhos. Assim se cria a ilusão de movimento e se forma uma área intrigante."

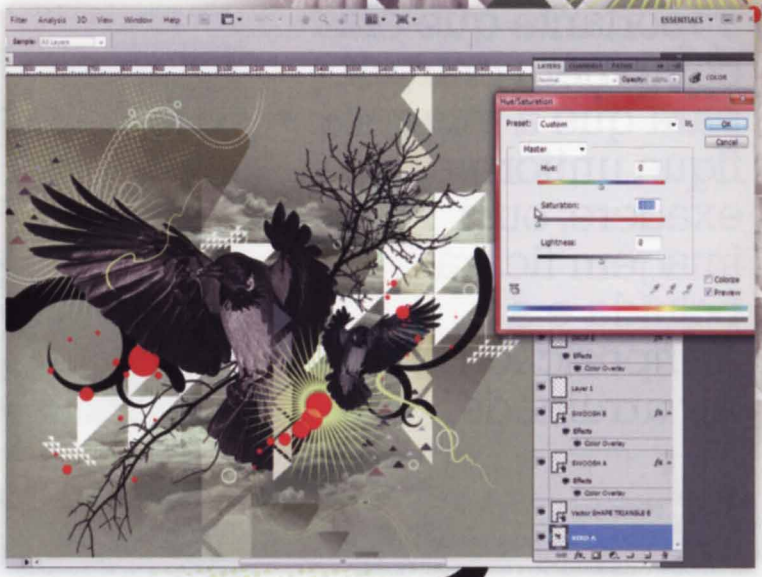
19 Aguce

Para que a textura das penas se destaque, duplique a camada do pássaro e ajuste o modo da camada para Overlay. Vá a Filter e selecione High Pass. Mova o deslizante gradualmente e você verá que as penas começam a se destacar; um Radius de uns três pixels deve bastar.



20 Menos saturação

Feito isso, mescle as duas camadas dos pássaros e dê um zoom na imagem. Perceba que as asas têm um toque de azul. Queremos removê-lo, por isso pressione Cmd/Ctrl + U. Mova o deslizante de saturação para 0, o que fará o pássaro parecer bem mais natural na imagem. Complete o processo aplicando as mesmas etapas ao pássaro menor.

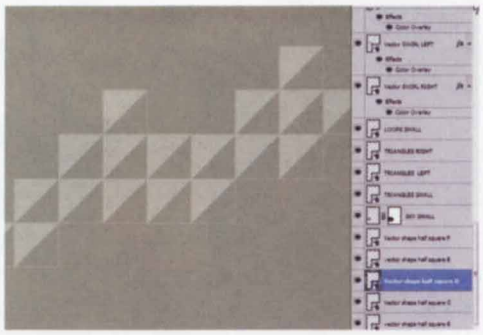


Dica rápida

Para manter o mesmo tema cromático em uma imagem, visite http://kuler.adobe.com. Aqui você encontra muita inspiração para temas; é muito instrutivo e um ótimo jeito de garantir que sua escolha de cores será impecável.

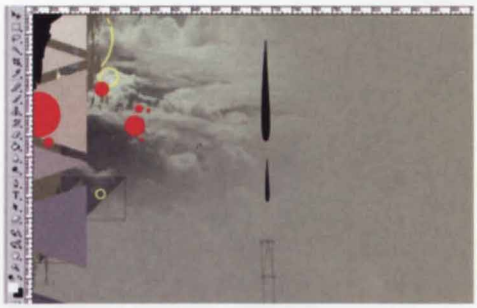
21 Padrões finais

Afaste o zoom e você perceberá que ainda resta espaço desocupado nas partes de cima e de baixo da imagem. Duplique qualquer um dos padrões criados e coloque-o nesse espaço. Reduza a opacidade a cerca de 30% para que os padrões se mesclem bem com o fundo.



22 Toques finais

Para dar um pouco mais de interesse, desenhe gotas de tinta com a ferramenta Pen e preencha com preto, colocando-as sob os galhos. Assim se cria a ilusão de movimento e se forma uma área intrigante. Também ajuda a mesclar bem as duas imagens. E pronto, missão cumprida!



Preciso gravar CDs e DVDs de maneira rápida e intuitiva.

Quero aperfeiçoar meus conhecimentos em Excel.

Vou instalar o Windows Vista em meu computador e preciso de dicas.

OS MELHORES TÍTULOS DE INFORMÁTICA, À DISTÂNCIA DE UM CLIQUE.

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

Qual Macintosh devo comprar e como devo começar a usá-lo?

Compre e receba no conforto da sua casa as revistas de informática da Digerati. Possuímos diversos títulos que auxiliam o aprendizado nos mais diversos programas como Excel, Photoshop, Word, Autocad e Access, além das revistas Mac+, Windows Vista – A Revista Oficial e Photoshop Creative.

Como fazer um projeto em AutoCAD sem ter muita experiência com o programa?

Visite nossa loja e confira! Entregamos em todo o Brasil.
Aceitamos as seguintes forma de pagamento:

Tenho muitas dúvidas sobre Photoshop e preciso tratar algumas imagens.

Chaoticpixel
Chaoticpixel

ILUSTRAÇÃO CRIATIVA COM FOTOS

Aprenda a transformar uma foto comum em uma obra abstrata

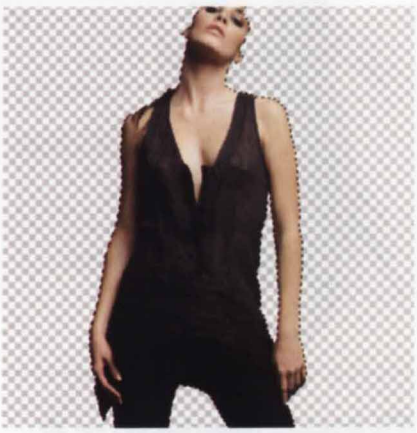
A ilustração fotográfica, trabalho que começa com uma foto na qual se empilham efeitos, é um gênero primordial de arte digital. Existem tantos métodos e estilos dentro desse gênero que ele pode ser atraente para qualquer pessoa.

A imagem que usamos aqui emprega uma seleção de formas, renderizações 3D e uma bela foto de base para criar um design de estilo abstrato sobre um fundo claro. Trata-se de um simples conjunto de técnicas que, uma vez dominadas, ajudarão em todos os projetos.

Não há plug-ins ou métodos extravagantes exigidos. Tudo o que você vê pode ser criado usando o poder dos modos de mesclagem e opções de máscara de camada. O tutorial em si é relativamente fácil e exige principalmente o uso de várias camadas e do comando Free Transform, uma das mais poderosas opções do Photoshop. Além disso, a ideia aqui é ser criativo e se divertir enquanto se cria uma obra de arte simples e eficaz.

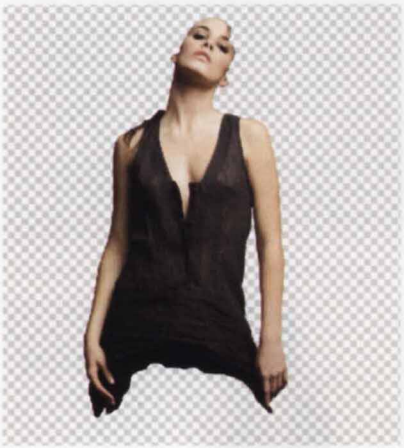
1 Extraia a modelo

Nossa modelo vem de iStockphoto.com (imagem nº 9124831), mas você pode usar a foto que quiser para este tutorial. Comece utilizando a ferramenta Quick Selection com as configurações-padrão e comece a selecionar sua modelo como mostrado aqui, aumentando o zoom nas áreas de mais detalhe. Depois de selecionar a maior parte, pressione Cmd/Ctrl + C e depois Cmd/Ctrl + V. Chame a nova camada de "model front".



2 Remova partes do corpo

A seguir, pegue a ferramenta Eraser com um pincel redondo a 115 pixels e comece a apagar as partes indesejadas para os fins deste tutorial, como as pernas. Aumente novamente o zoom nas áreas de detalhe em tornos dos dedos e bordas do vestido. Usando os colchetes direito e esquerdo ([e]), altere o tamanho do pincel conforme necessário.



"A ilustração fotográfica é um gênero primordial de arte digital. Existem tantos métodos e estilos que ele pode ser atraente para qualquer pessoa."

NO SITE

Você encontrará algumas renderizações criadas no CINEMA 4D e mais alguns arquivos PSD que ajudarão neste tutorial. Um arquivo CSH do Photoshop vai ajudar a ganhar um pouco de tempo. Além disso, damos um link para uma ótima fonte do site deviantART.

ESPECIALISTA Derek Emmons

Derek é um artista freelance canadense que trabalha com o Photoshop há cinco anos. Seu nickname online é Shadowelement. Atualmente, ele trabalha na área de mão-de-obra, mas fotografia e arte são sua paixão. Suas galerias virtuais podem ser encontradas em **http://shadowelement.deviantart.com** e no site de nossa revista no endereço **www.advancedphotoshop.co.uk/user/Shadowelement.**

Dica rápida

Em vez de usar a ferramenta Pen, a ferramenta Quick Selection fará a extração da modelo muito mais rapidamente. Lógico, pode ser preciso ajustar o método de recorte dependendo de sua figura e do fundo em que ela está.

3 Comece a duplicar

Selecione a ferramenta Custom Shape. Na barra de opções na parte de cima, clique na opção Shape, pressione a setinha e escolha Load Shapes. Selecione "tutorial shapes.csh", escolha Shape 1 e crie com ela uma nova camada. Reposicione conforme necessário e, usando Free Transform, encaixe no braço dela. Chame essa camada de "tat".

4 Remoção de tatuagem

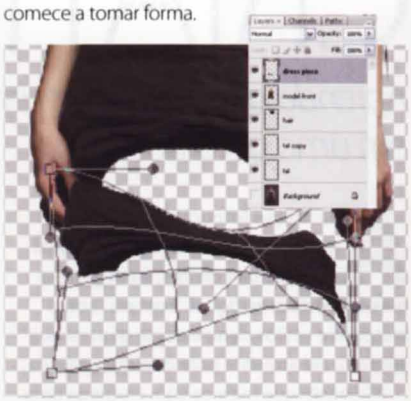
Segure Cmd/Ctrl e clique na camada "tat" para selecionar a tatuagem e, usando a ferramenta Erase (com as mesmas configurações) e a camada "model front" ativa, apague a forma da tatuagem sobre o braço. Repita no outro braço; duplique a camada, inverta-a horizontalmente e redimensione conforme desejado com o comando Free Transform. Pegue as camadas "tat" e coloque-as sob a camada "model front". Mova-as de forma que fiquem parcialmente visíveis.

5 Acrescente cabelo

Volte à ferramenta Custom Shapes (U) e selecione a forma do cabelo que fornecemos. Crie uma nova camada sob "model front" com a forma do cabelo e posicione-a de acordo com a captura de tela mostrada aqui. Chame a camada de "hair".

6 Crie o vestido

Usando a ferramenta Quick Selection, escolha um pedaço da parte de baixo do vestido da camada model front. Copie e cole em uma nova camada e chame de "dress piece". Comece por usar a ferramenta Warp e manipule esse pedaço em várias formas, duplicando a camada diversas vezes. Faça isso até que o vestido comece a tomar forma.



7 Formas livres

Para que este tutorial seja mais divertido, pusemos um arquivo PSD chamado Shape Layers em nosso site. Esse arquivo já traz a camada do vestido prontinha. Arraste a camada dress lower para seu documento e posicione-a sob a camada model front. Arraste as outras formas deste arquivo Shape Layers (shape left e shape right) para o documento e posicione-as. Sinta-se livre para experimentar com essas formas, duplicá-las e colocá-las onde quiser.

"Existem muitas opções para a utilização de renderizações 3D em um trabalho com o fito de emprestar mais efeitos e detalhes à imagem"

Renderizações e fotos

Existem muitas opções para a utilização de renderizações 3D em um trabalho com o fito de emprestar mais efeitos e detalhes à imagem. A internet oferece muitos recursos em 3D e, especialmente em www.deviantart.com, existem muitas imagens em 3D à disposição, sempre em formato PNG, que tem o fundo transparente, que possibilita arrastar a imagem para sua tela sem se preocupar com ferramentas de seleção. Desse modo, não é preciso ter conhecimento em aplicativos 3D como o CINEMA 4D e o 3ds Max. Além disso, um truque ao usar imagens PNG é que às vezes você percebe bordas brancas que não ficam bem na ilustração. Uma ferramenta oculta, mas poderosa no Photoshop para corrigir o problema fica em Layer > Matting > Defringe; com um ajuste de uns dez pixels, as bordas indesejadas são removidas. Esta ferramenta também pode ser usada quando se extrai uma imagem de um fundo.

8 Acrescente um fundo

Crie uma nova camada acima do fundo original e preencha-a com branco. Segure Cmd/Ctrl e clique na camada "hair" para selecionar o contorno do cabelo, ainda na camada branca de fundo, e remova as áreas brancas indesejáveis do cabelo. Selecione a camada hair e, com a borracha e um pincel macio a 200px, apague em torno da cabeça e do cabelo para expor parte do cabelo original.

9 Adicione renderizações em 3D

Abra a pasta em nosso site chamada Render e arraste o arquivo "mini.png" para o documento, colocando-o perto do ombro esquerdo. Chame essa camada de "render", troque o modo de mesclagem para Overlay e use novamente o comando Free Transform para deixar o encaixe mais adequado. Isso pode ser feito várias vezes. Seja criativo e experimente vários tamanhos e blending modes.

"Color Balance é uma ferramenta poderosa que empresta à sua imagem uma aparência uniforme e dá um toque majestoso às cores"

10 Acrescente detalhes

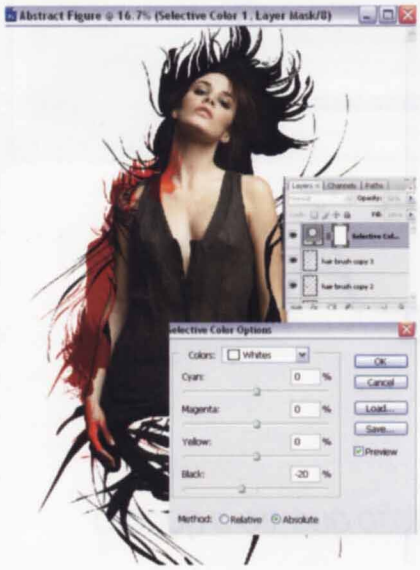
Para a etapa seguinte, poupamos o seu tempo e incluímos em nosso site um arquivo PSD chamado "silhouette.psd". Abra este arquivo e arraste-o para sua imagem, atrás de todo o resto; comece a diminuir o tamanho dele, duplicá-lo, invertê-lo e rotacioná-lo até estar satisfeito com o resultado. Vá a Layer > Layer Style > Color Overlay, escolha um vermelho escuro (a20101) e aplique a uma das silhuetas para das mais cor à imagem.

11 Detalhes e cores

Com a ferramenta Custom Shapes, escolha a forma do cabelo usada anteriormente. Use um vermelho escuro como cor de primeiro plano e crie uma nova camada, selecionando Fill Pixels na barra de opções. Comece a pôr formas em torno da imagem, alterando os modos de mesclagem das camadas para Multiply e Overlay. Chame a camada de "hair brush" e ponha-a algumas camadas acima da modelo para dar um efeito quebrado nos membros e outras partes.

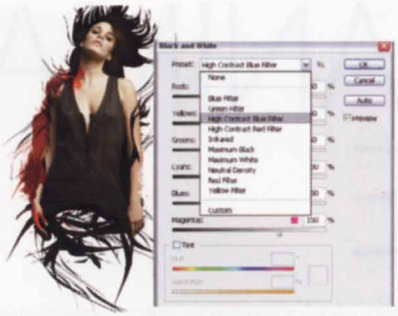
12 Brilho na pele

Vá a Layer > New Adjustment Layer > Selective Color. Escolha White na opção Colors e volte o deslizante a -20%. A seguir, diminua a opacidade para uns 50% apenas para manter alguns dos tons originais e dar belos destaques a suas áreas brancas.



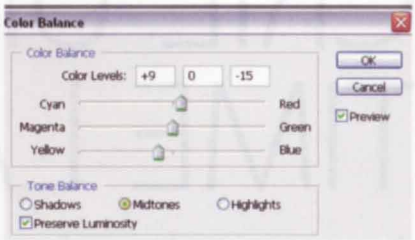
13 Mais contraste

Vamos acrescentar nova camada de ajuste. Vá a Layer > New Adjustment Layer > Black and White, escolha um Preset de High Contrast Blue Filter, troque o blending mode desta camada para Soft Light e diminua a opacidade da camada para 37%. Lembre que essas são apenas diretrizes que podem ser ajustadas à vontade.



14 Correção de cores

Vá a Layer > New Adjustment Layer > Color Balance, e em Midtones use estas configurações: +25, 0, -15. Deixe o blending mode em Normal e não mexa na opacidade. Color Balance é uma ferramenta poderosa que dá à imagem a aparência mesclada e uma cara mais nobre às cores usadas.

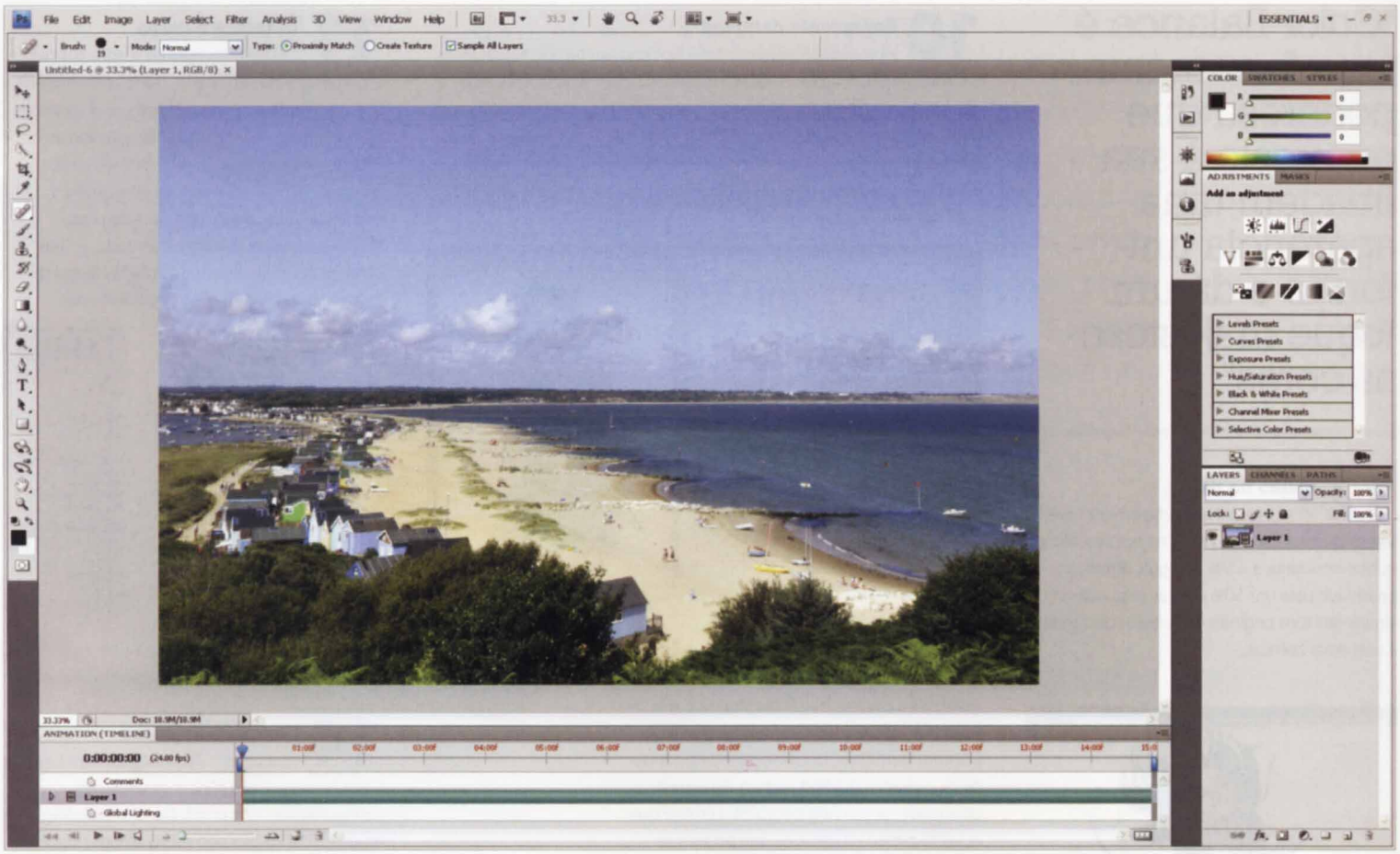


15 Retoques

O que precisamos fazer aqui é dar atenção extra a todas as áreas. O rosto necessita de mais trabalho nos olhos e lábios. Use sua ferramenta Burn ajustada para Midtones e Exposure em torno de 40% e comece a escurecer as pálpebras e partes dos lábios, além de algumas áreas de sombra em torno das bochechas e onde possa ser necessário em toda a imagem. Mude para a ferramenta Dodge ajustada para Highlights e cerca de 30-35%. Comece a iluminar áreas como o centro das pálpebras, partes dos lábios e onde mais possa ser necessário. Acrescente camadas e, no modo Soft Light, ponha cores nos cabelos e lábios, dando um toque pessoal à imagem.

16 Alguns extras

Vá um pouco além com letras sobre a imagem. A fonte foi criada por mindriders (**http://mindriders.deviantart.cm/art/MDRS-FD01-112592193/**). Duplique a imagem inteira, achate-a em uma só camada e arraste-a para sua imagem, reduzindo a escala para cerca de 15% (com modo de mesclagem Multiply). Ponha a versão pequena sobre a grande para criar o efeito de uma pequena consciência pesando nos ombros dela.



CRIE UMA ANIMAÇÃO TIME LAPSE

Domine a arte de transformar uma sequência de imagens em uma animação quadro a quadro

NO SITE

Esta animação foi criada usando mais de 300 fotos, que não podíamos disponibilizar em nosso site. Porém, a animação final pode ser vista em ação.

ESPECIALISTA Josie Reavely

Editora de resenhas da Digital Photographer, Josie escreve regularmente para diversas revistas técnicas, como a *Digital Camera Essentials*, *Advanced Photoshop*, *Photoshop Creative* e *iCreate*. Veja seus trabalhos mais recentes em **www.dphotographer.co.uk/user/Josie Reavely**.

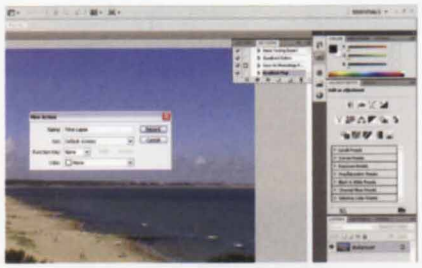
Às vezes, uma só imagem não basta para contar toda a história. A fotografia time-lapse permite tirar muitas imagens do mesmo ponto, registrando os acontecimentos que se desdobram ao longo do tempo, e que mais tarde são reunidas em uma animação dinâmica, que condensa a ação.

Não há nada de muito complicado na fotografia time-lapse – trata-se simplesmente de uma série de imagens feitas em intervalos regulares a partir do mesmo ponto, mas um pouco de matemática ajuda a enxugar o processo e garante os melhores resultados. Será preciso montar a câmera em um tripé ou garantir que ela não saia do lugar durante toda a duração da sessão.

Primeiro, decida o que deseja fotografar. Deve ser algo que vá sofrer mudanças durante o tempo em que está sendo fotografado, seja uma cena de rua, uma semente germinando, uma flor se abrindo, lesmas movendo-se por uma superfície ou um pôr do sol. Eventos que levam mais tempo – digamos, uma árvore crescendo ou uma gravidez – devem ser fotografados em intervalos menos frequentes do que algo que ocorre em questão de minutos. Além disso, as fotos tiradas a intervalos menores resultarão em uma animação mais suave, por isso pense em como você quer que seu filme fique ao planejar os intervalos em que deseja que sua câmera dispare. Depois de fazer as fotos, vamos abri-las no Photoshop e trabalhar na animação.

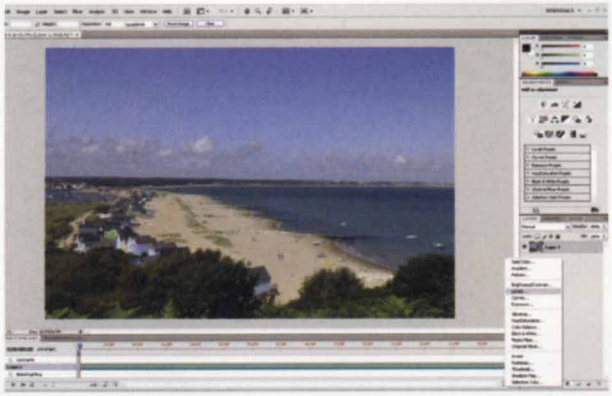
1 Crie uma nova ação

As primeiras etapas são opcionais – deixe de lado a parte de ajustes de imagem se as suas já estiverem legais. Senão, clique em Create New Action para começar e dê um nome à ação. Vamos gravar alguns ajustes nessa ação e usar o recurso Batch Process para processar automaticamente todos os arquivos.



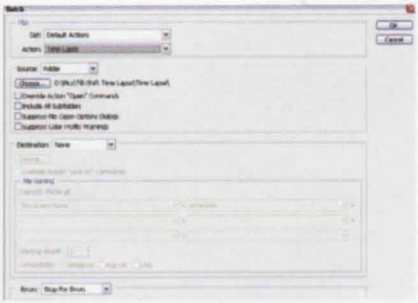
2 Acerte os níveis

Abra a caixa Levels (Image > Adjustments > Levels) e use o comando Auto para fazer os ajustes necessários ou o histograma para aplicar as alterações manualmente. Clique em Image > Adjustments > Color Balance e use os deslizantes para fazer correções de tonalização, sem esquecer de marcar Preserve Luminosity.



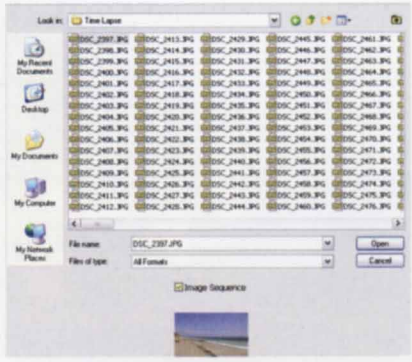
3 Mais nitidez

Clique em Filter > Sharpen > Unsharp Mask para abrir a caixa de diálogo Unsharp Mask e acerte os deslizantes para aplicar a quantidade desejada de nitidez. Cuidado para não exagerar e introduzir um efeito de halo na imagem (use um valor de Radius de 1-2). Clique em Stop na caixa de gravação da Ação e feche a imagem sem salvá-la. Clique em Automate > Batch e selecione as pastas de origem e destino para as imagens, escolhendo a ação que acaba de ser gravada; deixe que o Photoshop processe suas imagens.



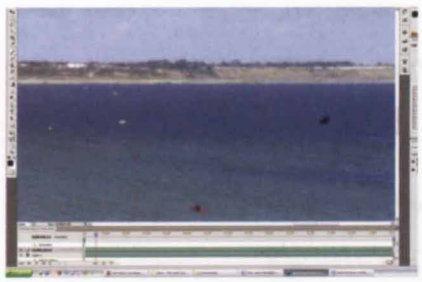
4 Abra no Animator

A seguir, clique em Open, selecione o primeiro arquivo na pasta Time Lapse e marque Image Sequence, antes de clicar em Open novamente. O Photoshop abrirá ao mesmo tempo, enfileirados em uma animação e com uma linha do tempo na parte de baixo.



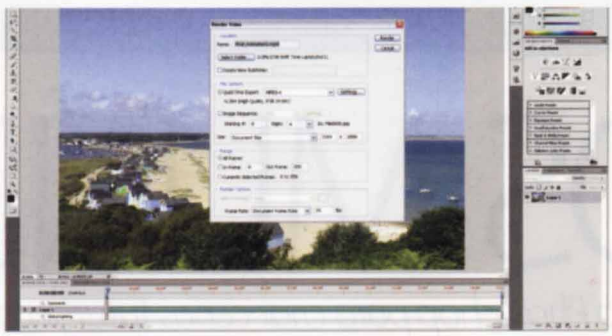
5 Limpe

Neste momento, se houver artefatos a limpar (como os pontos de poeira em nossas imagens), clique em Create New Layer e use o Clone Stamp ou o Spot Healing Brush para sanear a imagem, lembrando-se de selecionar Sample All Layers. Pegue o deslizante Current Time Frame e arraste-o para a direita para ver a edição aplicada a todos os quadros.



6 Curtição

Você pode parar por aí – e salvar a animação como PSD para referência futura – ou redimensioná-la, dependendo de suas intenções. A animação em tamanho real gera um arquivo imenso que fica maravilhoso em uma TV de alta definição, mas se a sua ideia for publicar na web, use o comando Save for Web para criar um arquivo menor e gerar um GIF animado ou um vídeo usando o comando Export... > Render Video.

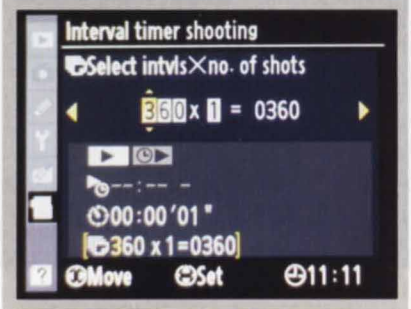


Como tirar fotos time-lapse

Os filmes comuns são tocados a mais ou menos 24 fps. Para conseguir esse efeito, é preciso multiplicar por 24 o número de minutos que você deseja em sua animação e calcular assim quantas fotos serão necessárias.

Agora que você já sabe o que precisa fazer, é hora de preparar sua câmera. Alguns aparelhos vêm com um modo time-lapse incluso; se este for seu caso, basta programar o número de fotos a serem tiradas, a frequência – e pronto! Caso contrário, será necessário disparar a câmera manualmente (recomendamos usar um cabo disparador para minimizar os movimentos da câmera) ou investir em outro método para fazê-lo. Certos programas podem ser utilizados para controlar seu aparelho, mas será preciso clicar algemado a um computador, ou você pode adquirir um intervalômetro, que informa à câmera quando disparar.

Não se esqueça de configurar a câmera para registrar JPEGs – ninguém merece editar centenas de arquivos RAW – e de ajustar manualmente o equilíbrio de brancos e a exposição para que a animação fique consistente. Depois, dedo no botão!



NOVOS MUNDOS

Aprenda a usar o Terragen e o Photoshop para criar cenas futurísticas de arrepiar

"O Terragen é uma ótima ferramenta para iniciantes, indicada para quem adora paisagens amplas e abertas e deseja ter noções básicas de 3D"

NO SITE

Para todas as partes que não tenham ficado claras nestas páginas, há muito material em nosso site para brincar, incluindo arquivos do Terragen, texturas e arquivos PSD!

ESPECIALISTA **Christian Hecker**

Nos últimos anos, Christian concentrou-se na criação de arte conceitual ambiental e ilustrações para cenários. Autodidata, descobriu suas próprias técnicas para criar paisagens fantásticas para praticamente tudo, de capas de livros a jogos e filmes.
www.tigaer-design.com

A imagem que ilustra este tutorial foi criada em 2005 e representa um marco pessoal na maneira como eu percebia o que era possível fazer no Photoshop.

Terragen foi o software 3D usado para criar essa imagem. É uma ótima ferramenta para iniciantes, indicada para quem adora paisagens amplas e abertas e deseja ter noções básicas de 3D. Adicionalmente, o Terragen não é complexo demais para um programa de 3D, por isso não exige qualquer tipo de conhecimento excepcional.

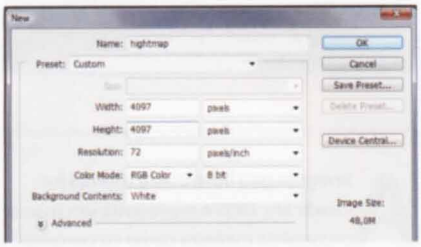
Vou mostrar como adicionei texturas específicas da cena e dei vida às renderizações. Você verá como copiei e modifiquei muitas coisas que criara na imagem e mais toda a diversão dos blending modes. O trabalho no Photoshop pode ser desenvolvido praticamente todo com o mouse, portanto, as técnicas podem ser meio diferentes das usadas normalmente. Mesmo que sejam necessárias mais camadas e uma estruturação melhor, tudo pode ser feito sem uma cara tablet gráfica. Para começar, baixe e instale o Terragen.

Sobre o Terragen

Usei o Terragen 1 neste tutorial. Como o desenvolvimento do Terragen 1 foi interrompido por causa do lançamento do Terragen 2, a versão que utilizei não está lá muito atualizada. Por exemplo, ela não tem suporte a multicore, de maneira que o tempo de renderização pode ser bastante longo em certas circunstâncias. Mesmo assim, eu o recomendo a todos os iniciantes, já que conheço artistas de alta classe que começaram com o Terragen. É muito mais barato que outros programas e, com um pouco de criatividade, ainda pode ser usado para criar paisagens belíssimas. Baixe o Terragen 1 (agora chamado Terragen Classic) gratuitamente de www.planetside.co.uk. A partir dali, você também consegue baixar a versão gratuita, com recursos limitados, do Terragen 2.

1 Preparação do Terragen

Para usar o Terragen e construir meus espaços, precisei do plug-in Firmament (pode ser baixado de **www.planetside.co.uk/terragen/resources.shtml**). Escolhi o Photoshop para criar minha paisagem. Era preciso um terreno de grande escala para que a renderização no Terragen ficasse clara, enquanto o tamanho de documento necessário no Photoshop para esta composição era de 4097x4097.

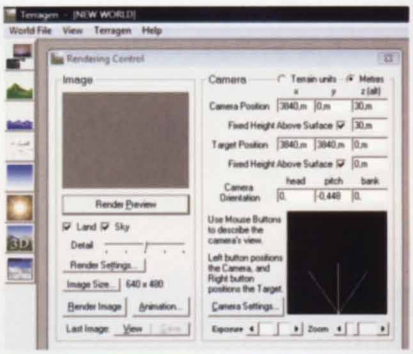


2 Crie o terreno

Para criar a paisagem a meu modo, precisava trabalhar apenas em preto e branco. Tons mais brilhantes serão usados para colinas, montanhas ou estruturas altas e tons mais escuros para vales. Esta é também a parte em que você pode ser muito criativo com os pincéis no Photoshop. É uma técnica rudimentar de modelagem em 3D.

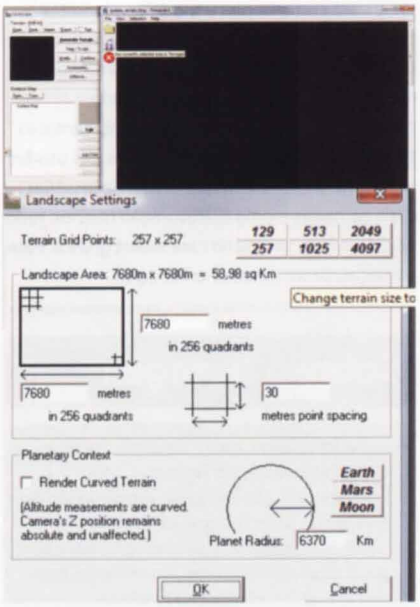
3 Profundidade cromática

O plug-in Firmament suporta RAW de 16 bits, o que permitiria criar paisagens mais precisas com o Photoshop. Infelizmente, nunca consegui de fato fazer com que funcionasse bem, por isso sinta-se livre para experimentar! Além disso, 8 bits já bastavam para este projeto, mas foi preciso ter um pouco mais de esmero.



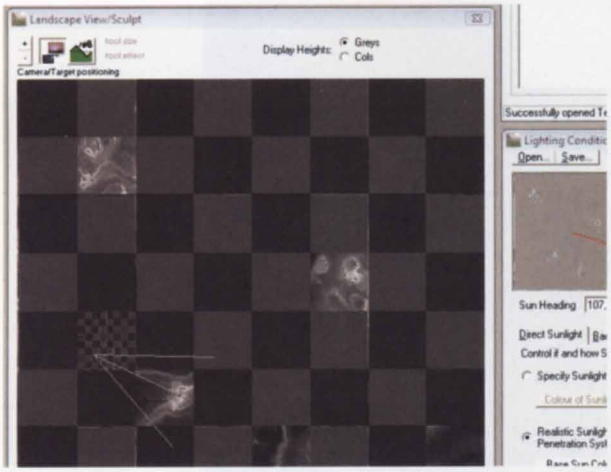
4 Importe para o Terragen

Para importar o mapa de altura para o Terragen, precisei ajustar as configurações da paisagem nesse programa de acordo com o tamanho de meu terreno (Landscape > Size > 4097). As caixas que se abrem foram todas confirmadas com um clique em Sim. Depois, fui a Landscape > Accessories > BMP Import e importei meu mapa de altura.



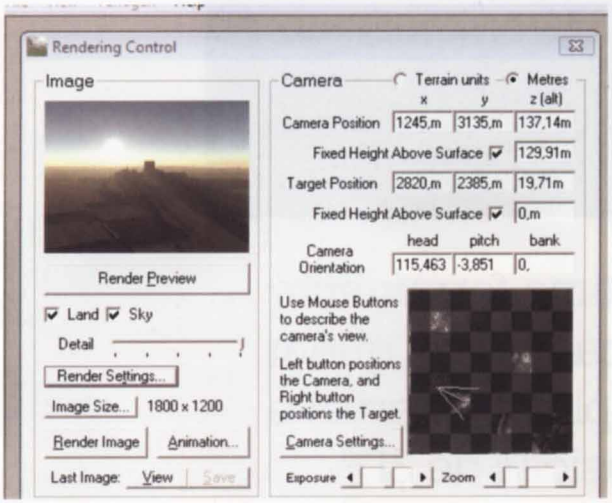
5 Configuração do Terragen

Neste momento, eu podia brincar com meu terreno. Para posicionar especificamente a câmera, cliquei no botão View/Sculpt na caixa de diálogo Landscape. Luzes e nuvens foram acrescentadas com os botões à esquerda. Note que Terreno e Atmosfera são salvos separadamente no Terragen.



6 Renderização no Terragen

A seguir, acertei a qualidade de minha renderização clicando em Render Settings na caixa de diálogo Rendering Control. Em uma máquina moderna, você pode ativar todas as opções e mover todos os deslizantes para a direita. Use Extra Blended Detail apenas para animações. Acertei o tamanho da imagem para 1800x1200 e movi o deslizante Detail também para a direita. Para terminar, pressionei Render Image.

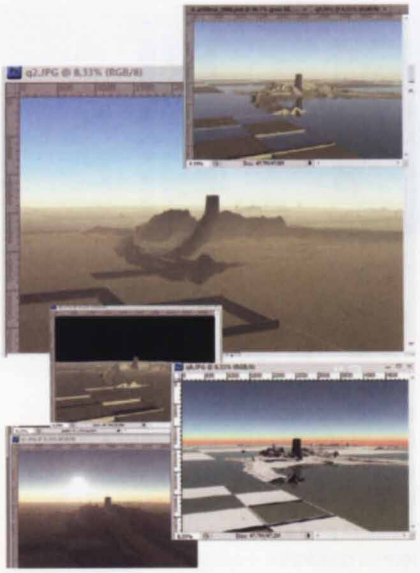


Experimentação é o bicho

Renderizações de teste são essenciais e ajudam a descobrir como o terreno funciona no Terragen. Percebi que muitas vezes deve-se trabalhar pixel a pixel. Ou seja, ao preparar o terreno no Photoshop, é necessário aproximar bem o zoom e verificar se todos os pixels estão corretos. Os erros aparecem na renderização imediatamente. Quer dizer que precisei trabalhar de maneira bem limpa, o que é extremamente custoso, mas necessário quando se quer criar algo fora de série. Recomendo também criar um PSD com camadas para o terreno, aumentando sua flexibilidade.

7 Renderize vários passes

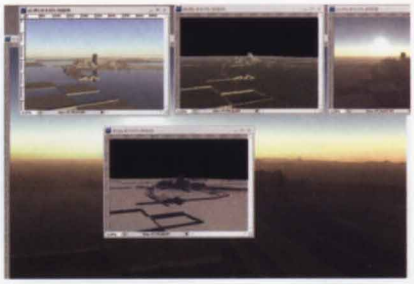
Para tirar o máximo do mecanismo de atmosfera do Terragen, foi preciso renderizar diversos passes de minha cena, cada um com diferentes configurações de atmosfera ou até texturas rústicas. Os passes davam flexibilidade na hora de usar o Photoshop e ofereciam aquele toque especial para dar mais atmosfera à cena.



"Sugiro brincar com texturas e modos de mesclagem; é possível conseguir resultados bacanas"

8 No Photoshop

Neste momento, era preciso escolher quais passes renderizados seriam úteis para meu projeto. Criei um novo documento no Photoshop e arrastei para lá todas as renderizações, em seguida criei uma pasta separada chamada "Background" no PSD e movi essas imagens para lá.

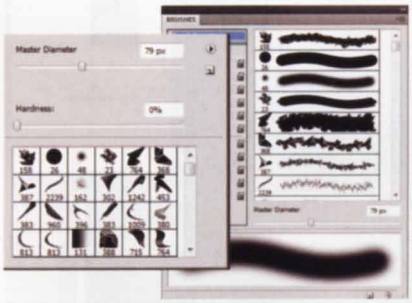


9 Mescle os passes

Os modos de mesclagem (o Overlay, por exemplo, funciona bem) e as opções de opacidade permitiram filtrar os passes mais úteis e misturá-los; o que tinha uma atmosfera densa e aquele mais limpo funcionaram muito bem. O pass com a textura rústica acrescentou detalhes úteis à imagem.

10 Textura no Photoshop

Aplicar texturas no Photoshop sem uma ferramenta sensível à pressão pode ser demorado. Com o mouse, é preciso apenas ajustar manualmente. Normalmente, o pincel redondo padrão já é suficiente. Quando estiver na ferramenta Brush, dê Cmd/Ctrl + clique direito na tela para abrir o menu Brush básico. Aqui, o tamanho e a dureza do pincel podem ser ajustados caso necessário.



11 As torres

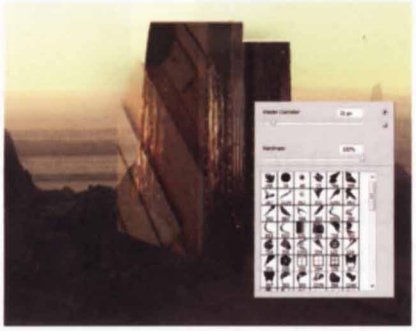
Por razões práticas, texturizei totalmente apenas a torre à esquerda. Para as outras duas, simplesmente copiei o material da primeira e o ajustei para que se encaixasse nas outras torres. Como textura, utilizei duas belas fotos de tábuas e de madeira. Meu cérebro viu imediatamente como aquilo ficaria bom na torre. Criei, então, uma nova pasta para as torres.

12 Texturize as torres

A seguir, arrastei as texturas para minha pasta. Apliquei então o comando Free Transform à textura das tábuas para que ela se encaixasse na perspectiva, usando o blending mode Pin Light. Para criar o reflexo dourado do sol, usei o filtro Lighting Effects. Nas opções, mantive o valor de Focus moderadamente baixo, com Gloss e Material em 100. Usei então Hue/Saturation para acertar as cores.

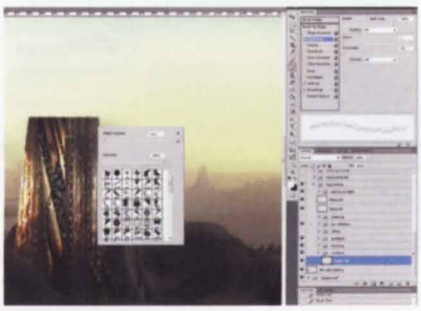
13 Técnicas de textura

Apaguei a parte central da textura das tábuas e adicionei a de madeira usando a mesma técnica de antes. Pintei a parte central de preto para criar um espaço para as janelas. Sugiro brincar com texturas e modos de mesclagem e até copiar a textura e movê-la entre as outras; às vezes é possível conseguir resultados inesperadamente bacanas.



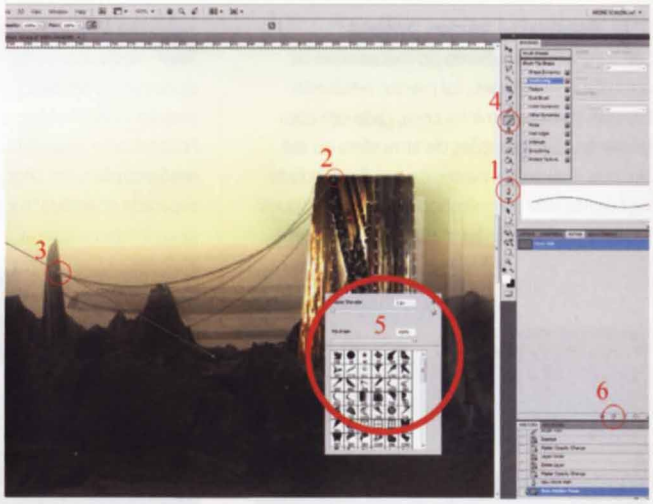
14 Janelas da torre

A seguir, criei uma nova pasta e camada para as janelas e usei a ferramenta Polygon Lasso para marcar a área escura em minha textura. Acertei a Hardness de meu pincel redondo para 100 e usei um tamanho pequeno. Utilizei um branco simples e ativei Scattering no pincel, depois, pintei as janelas em minha seleção.



15 Crie cabos

Desativei o Scattering e usei a ferramenta Pen para criar um path para o cabo. Daí o estiquei de acordo com minha ideia, reativei a ferramenta Brush e cliquei no botão com um círculo na paleta Paths. O Photoshop usou o pincel selecionado para traçar uma linha ao longo do demarcador.



Dica rápida

Como trato apenas de uma pequena parte do Terragen, recomendo que você o explore mais sozinho! Se não tiver certeza sobre uma opção, passe o mouse sobre ela para abrir uma caixinha com a explicação. A internet também está cheia de informações!

16 Crie holofotes

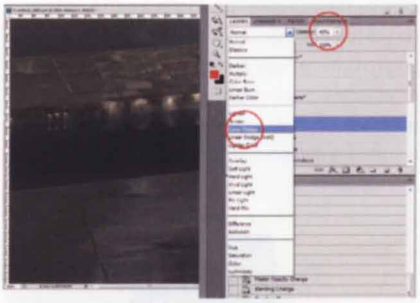
A tarefa seguinte foi criar uma nova pasta e uma camada, em que fiz uma seleção quadrada e preenchi com preto. Ativei o filtro Lens Flare e tentei deixar o reflexo no centro. Apliquei o filtro e usei o modo de mesclagem Screen – Color Dodge também serve. Criei cópias e usei as ferramentas de transformação para pôr as luzes no edifício e onde mais fosse necessário.

17 Quadrados no píer

Para o píer em primeiro plano, o melhor é criar um documento separado e aplicar uma textura quadrada. Além dos blending modes, a ferramenta Clone Stamp me ajudou a criar algumas variações entre as duas texturas. Feito isso, achatei as camadas e arrastei a textura para a imagem. Coloquei-a sobre as formas quadradas e apliquei Free Transform para encaixar direitinho.

18 Acerte as texturas

Às vezes os modos de mesclagem e a Opacidade ajudam a deixar tudo em seu devido lugar. Também ajuda reduzir a saturação e acertar as cores com Hue/Saturation. Neste caso, reduzi quase completamente Saturation e utilizei o modo de mesclagem Color Dodge. Usei também o filtro Lighting Effects para criar o reflexo metálico da luz do sol e, por fim, ajustei novamente a saturação.



"Se não tiver certeza sobre uma opção, passe o mouse sobre ela para ver a explicação"

19 Texturas de parede

Criei outro documento separado e apliquei basicamente a mesma técnica usada para o píer. Ao aplicar o Free Transform às texturas, consegui pôr tudo direitinho nas paredes. A ferramenta Eraser ajudou com tudo o que não se encaixava. Repeti o processo algumas vezes para todos os locais em que essa textura podia ser usada.

20 Textura da paisagem

A seguir, arrastei minha própria foto para a imagem e a pus acima da planície, diante das montanhas. Reduzi o tamanho da camada, usei Overlay e reduzi a opacidade. Apliquei então a ferramenta Clone Stamp nos lugares em que queria a floresta.

21 Textura da montanha

Para as montanhas, repeti basicamente a técnica usada na floresta. Modos de mesclagem como Lighten e Hard Light funcionam bem nessa área. Usei a ferramenta Clone para preencher outras áreas à direita com a textura de pedra. Adicionalmente, os detalhes podem ser aperfeiçoados copiando a camada da textura e movendo-a um pouco.

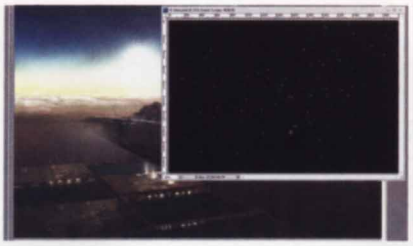
"A criação de planetas pode ser complexa, por isso confira um tutorial online, além do material em nosso site"

22 Acrescente nuvens

Uma bela foto com nuvens ajudou no fundo. Usei a ferramenta Eraser para extrair uma nuvem; depois disso, apliquei o modo Overlay e ela se adequou muito bem. Daí, copiei e movi essa camada para acrescentar outras nuvens, alterando o tamanho e a forma com a borracha para dar variedade.

23 Estrelas

Criei as estrelas em um arquivo PSD separado, repetindo o passo 16, e fiz diversas cópias. Depois, movi, alterei os tamanhos e também as cores com Hue/Saturation, deixando Colorize marcado. Também alterei a força de Glow com a ajuda de Levels. Terminadas as estrelas, mesclei-as, usei Linear Dodge e as arrastei para a paisagem.



24 Planetas

Neste momento, o céu estava meio vazio, por isso decidi acrescentar planetas. Em termos de composição, a parte superior direita funcionava muito bem. A criação de planetas pode ser uma coisa complexa, por isso confira um tutorial online em **http://alyn.deviantart.com/art/advanced-planet-creation-11885274/**, além do material em nosso site.

25 Praia

Eu pensei, então, em acrescentar um local em que os habitantes das torres pudessem se divertir. Usei novamente uma foto, posicionei, apliquei o modo Overlay e comecei a apagar e transformar até ficar certinho. Você também pode clonar partes para estender uma área ou mesclá-la melhor com o fundo. Um bom site para encontrar imagens de catálogo é o **www.sxc.hu**.

26 Reflexos

Os reflexos sempre são um belo toque final. Para eles, criei uma pasta separada, copiei nela todas as minhas camadas, mesclei tudo e inverti verticalmente. A ferramenta Polygon Lasso ajudou a recortar os elementos que precisavam ser refletidos. Então, apliquei o Free Transform a essas partes e reduzi a opacidade para adequar os reflexos.

USE IMAGENS DE ÁGUA PARA CRIAR

Em gotas, pingos ou tempestade, use os estilos de camada do Photoshop para criar seus próprios designs aquáticos

Neste maluco inverno brasileiro em que nunca sabemos se é pra sair de calção ou de malha, resolvemos que seria divertido fazer chover outras coisas além de canivetes!

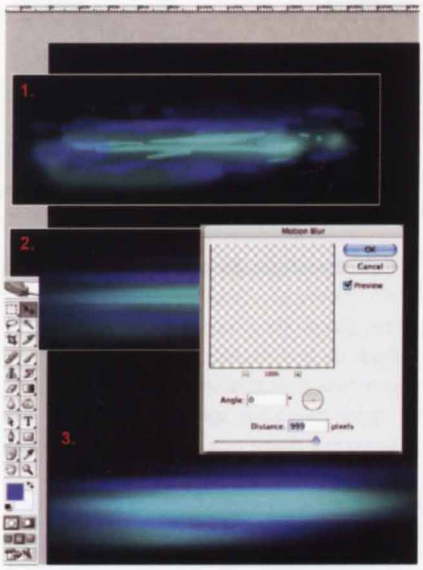
Este tutorial mostrará algumas técnicas e estilos que podem ser utilizados para fazer respingos, goteiras e formas aquáticas. Embora configurações específicas de estilos de camada sejam fornecidos para criar os objetos desta imagem, você está livre para alterá-las a qualquer momento do processo para chegar a resultados só seus.

Depois de um pouco de experimentação, esperamos que não seja mais tão necessário se contentar com os pincéis predefinidos, tão difíceis de manipular de acordo com a composição. Recomendamos usar uma tablet Wacom puramente pela facilidade em desenhar, mas ela não é fundamental. Depois de configurar os estilos, eles podem ser salvos para uso futuro e aplicados a qualquer outra forma ou objeto desejado, com alterações mínimas.

Assim, quer você esteja dando toques finais ou pintando um mundo totalmente submarino, experimente este tutorial e deixe vagar sua imaginação.

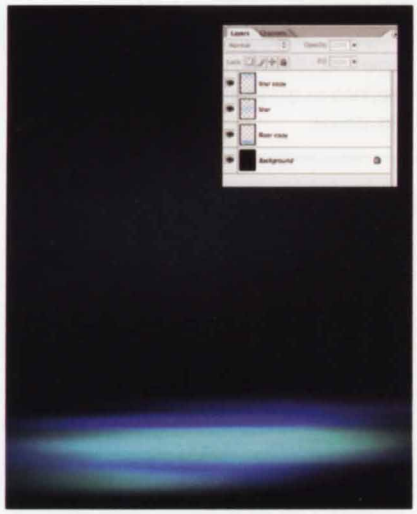
1 De baixo pra cima

Abra uma tela com 2480x3508 pixels, com Color Mode RGB, 300 dpi e cor de fundo preta. Crie uma nova camada e pinte linhas azuis aleatórias (varie a cor, a espessura e a opacidade das pinceladas). Selecione Filter > Blur > Motion Blur, com Angle ajustado para 0 e Distance para 999. Duplique, então, a camada do chão, ajustada para Vivid Light na paleta Layer Options, e mova a camada até conseguir um efeito brilhante.



2 Chove, chuva

Pressione Filter > Blur > Gaussian Blur para mesclar as camadas. Duplique a camada do chão e mova-a para o meio da imagem. Selecione Filter > Blur > Gaussian Blur, com Radius ajustado para 250. Aplique o filtro Gaussian Blur duas vezes para obter um desfoque suave e use Opacity 50%. Duplique novamente essa nova camada, passe para o alto das camadas e ajuste para 20% de opacidade. Essas duas camadas desfocadas darão cor ao efeito e chuva.



NO SITE

Em nosso site você encontrará links para as imagens de catálogo e pincéis usados neste tutorial, além do padrão, contorno, formas e amostras de água criadas por Daniel Maxwell.

ESPECIALISTA Daniel Maxwell

Com vários anos de experiência no campo do design, Daniel Maxwell trabalha atualmente para a WorksUnit, uma agência de design com sede em Southampton.

> "Depois de configurar os estilos, eles podem ser salvos para uso futuro e aplicados a qualquer outra forma ou objeto desejado"

3 Corte, mascare e apague

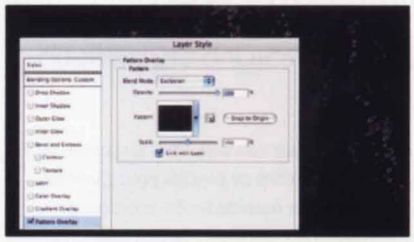
No site há um link para a imagem que usamos – retirada de deviantART. Recorte a garota do fundo usando a ferramenta Pen ou com uma máscara, o que preferir. Seja cuidadoso para não precisar ficar limpando depois. Feito isso, ponha a figura em seu documento. Ela deve ficar na camada de cima.

4 Aguaceiro

Crie uma nova camada preenchida com preto e certifique-se de que a cor de primeiro plano seja preto e a de fundo, branco. Depois selecione Filter > Render > Fibers, com Variance ajustado para 10 e Strenght para 64. Acerte a camada para Vivid Light na paleta Layers. Selecione Image > Adjust > Levels e mova o deslizante Midtone para a direita para reduzir a força das fibras. A seguir, ponha a camada da chuva abaixo da garota, reduza a opacidade e apague a chuva que estiver no chão.

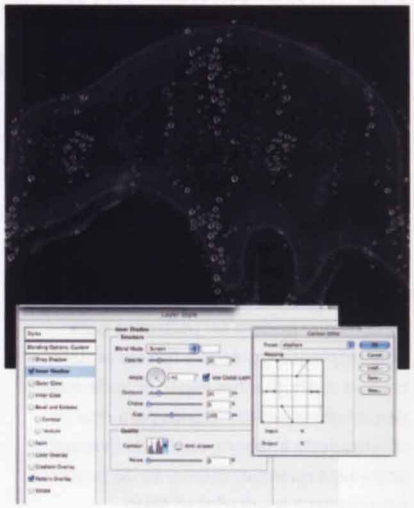
5 Sobreposição de padrões

Abra o arquivo "elephant shape.psd" de nosso site. Selecione a caçada do elefante e ajuste Fill para 0% na paleta Layers. Abra Layer > Layer Style > Blending Options e adicione os próximos seis estilos à sua forma, como explicado nos próximos seis passos, começando com Pattern Overlay: Blend Mode = Exclusion; Opacity = 100%; Pattern = clique na caixa Pattern e carregue "water_bubbles.pat" de nosso site; Scale = 100%; e marque a caixa Link with Layer.



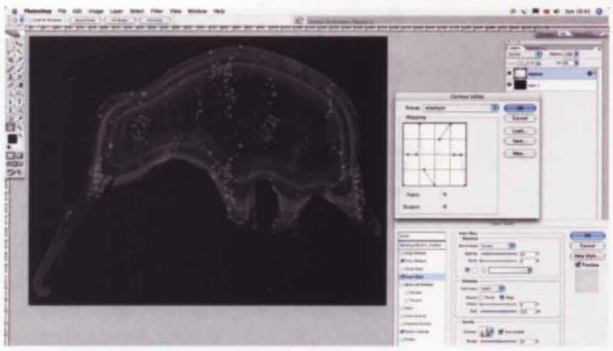
6 Sombra interna

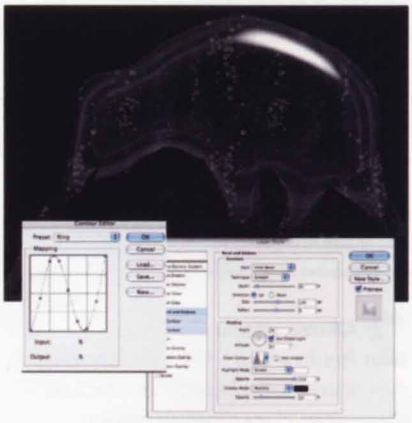
Para a Inner Shadow, utilize estas configurações: Blend Mode = Screen com uma cor branca; Opacity = 20%; Angle = -45°; Distance = 20; Choke = 0; e Size = 100. Clique em Contour (a imagem cinzenta do histograma) e a caixa do Contour Editor se abrirá. Carregue o arquivo "contour.shc" de nosso site e, na caixa Preset, escolha "elephant". Experimente mover, adicionar e excluir pontos no gráfico para criar outros efeitos de reflexo. Salve as alterações, pois esse contorno será usado novamente.



7 Brilho interior

Adicione as seguintes configurações, desta vez para Inner Glow: Blend Mode = Screen; Opacity = 20%; Noise = 0%; branco sólido; Technique = Softer; e Source = Edge. Ajuste Choke em 0%, Size em 150px e clique na setinha ao lado de Contour para selecionar seu elefante/novo contorno outra vez. Marque a caixa Anti-aliased, usando Range de 50 e Jitter de 0.





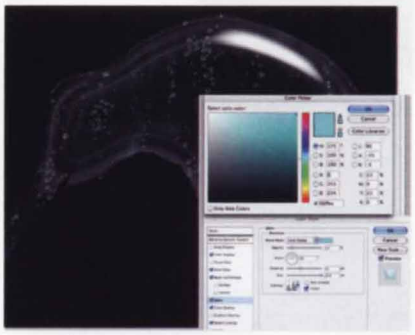
8 Chanfro e entalhe/Acetinado

Para o Bevel and Emboss, use Style = Inner Bevel; Technique = Smooth; Depth = 90%; Direction = Up; Size = 144px; Soften = 9; Angle = 70°; e Altitude = 65°. Acerte Gloss Contour para Ring; Highlight mode = Screen com uma cor branca; Opacity = 100%; Shadow Mode = Multiply com uma cor preta; Opacity = 20%. Para Satin, use Blend Mode = Color Dodge com uma cor branca; Opacity = 15%; Angle = 45°; Distance = 42; e Size = 248. Selecione o contorno do elefante e marque Anti-aliased.

Acerte os estilos

Ao aplicar estilos salvos a novas formas, você pode perceber que é necessário alterar os ajustes. Eles variam de acordo com o tamanho e a forma do novo objeto. Experimente com novos contornos para obter reflexos internos melhores. Tenha em mente onde essa nova forma será posta dentro da imagem, já que isso terá efeito na direção da qual virá a fonte de luz. O melhor método de corrigir problemas na direção da luz é mexer no estilo Bevel and Emboss, mas não se esqueça de desmarcar Global Light antes de fazer as correções. Vale a pena salvar alguns ajustes de estilo, por exemplo um cuja iluminação vem de baixo, outro que vem da esquerda etc.

"Para corrigir problemas na direção da luz, mexa no estilo Bevel and Emboss, mas não se esqueça de desmarcar Global Light"

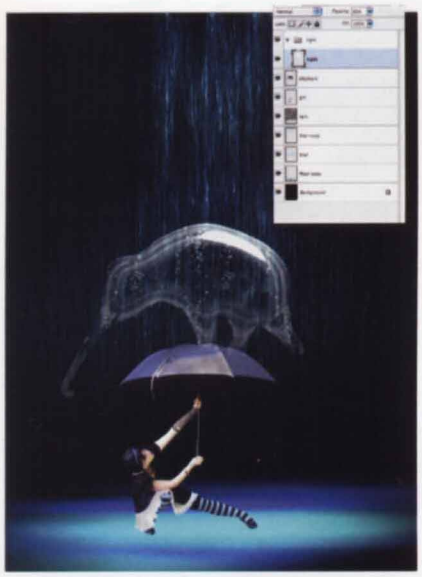


9 Sobreposição de cor

No último estilo, Color Overlay, use os seguintes ajustes: Blend Mode = Color com uma cor retirada da área do chão e Opacity = 20%. Clique em New Style para salvar e renomear seu estilo. Depois de salvá-lo, aplique-o a qualquer outra forma que deseje usar. Crie uma nova camada transparente acima da do elefante e mescle as duas. Finalmente, coloque a forma na imagem principal, com modo de mesclagem Screen.

10 Nos holofotes

Crie uma nova pasta e altere o blending mode para Vivid Light. Crie uma nova camada nessa pasta e, com um pincel macio com branco e cerca de 300px e comece a incluir áreas de luz caindo sobre o elefante, do jeito que preferir. Reduza o valor da opacidade da camada para esmaecer essa luz. Você pode criar novas camadas nessa pasta e adicionar luz ao guarda-chuva e à garota.



11 Crie respingos

A seguir, crie os respingos d'água. Duas formas nunca serão exatamente iguais, por isso será preciso experimentar. É mais fácil se você abrir um novo documento, tamanho A4, 300 dpi, RGB e o fundo preenchido com preto. Crie uma nova camada e, com um pincel suave branco, comece a desenhar uma forma aproximada de respingo. Use diversas opacidades e espessuras de pincel.

12 Dê movimento

Quando estiver feliz com seu trabalho, duplique esta camada e selecione Filter > Blur > Motion Blur. Desloque a camada na direção em que desejar que o respingo se mova (usando uma configuração de Distance em torno de 50). Depois, desalinhe essa camada desfocada em relação à anterior (mais uma vez, o melhor é mover a camada na direção em que vai o respingo).

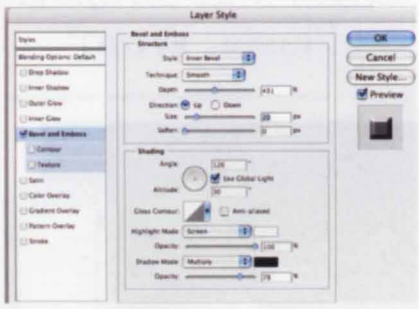
13 Seguindo a correnteza

Novamente, faça uma pausa e confira se está satisfeito com o rumo que o trabalho está tomando. Duplique a camada desfocada. Selecione Edit > Transform > Scale, redimensione o segundo respingo, rotacione e reposicione onde achar melhor. Depois mescle as três camadas de respingo.

> "Crie os respingos d'água. Duas formas nunca serão exatamente iguais, por isso será preciso experimentar"

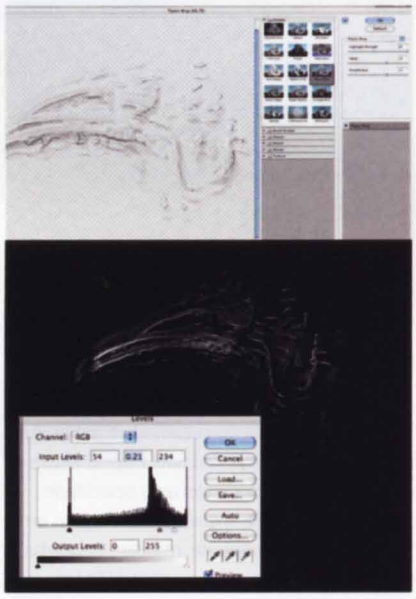
14 Profundidade

Abra a paleta Layer Style, selecione Blending Options e marque a caixa Preview. Selecione Bevel and Emboss com estilo Inner Bevel e Technique Smooth. Mova os deslizantes Depth e Size até estar satisfeito com o resultado (não há configurações exatas aqui).



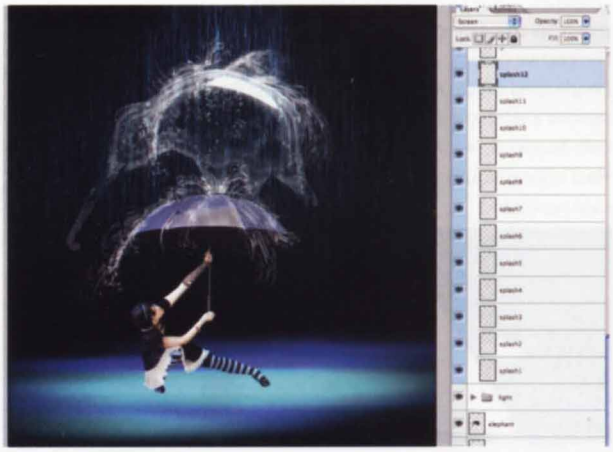
15 Reflexos transparentes

A seguir, crie uma nova camada transparente e mescle-a com o respingo. Selecione Filter > Artistic > Plastic Wrap e digite as seguintes configurações: Highlight 20; Detail 10; e Smoothness 10. Elas são apenas um bom ponto de partida, que você pode alterar à vontade até encontrar o efeito de que mais gosta na imagem.



16 Fase final dos respingos

Depois, selecione a camada do respingo. Vá a Image > Adjustments > Levels e comece a mover a setinha preta do deslizante. Depende muito da forma; vá puxando até chegar ao resultado que deseja. É preciso construir vários desses respingos (veja exemplos em nosso site). Arraste o respingo terminado para a imagem, usando o blending mode Screen. Depois comece a montar a composição.

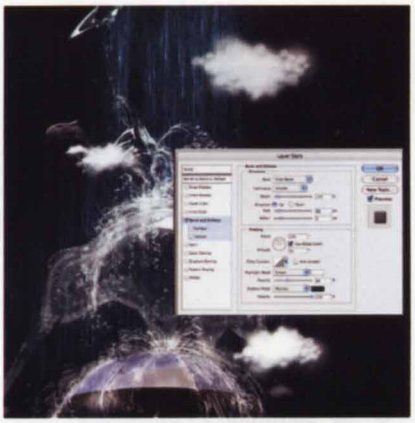


Composição

A obtenção dos melhores resultados dependerá do tempo que você leva desenhando e alterando as diferentes configurações de Bevel and Emboss ou Plastic Wrap. O segredo é criar uma porção de formas aleatórias de água, que ajudarão a dar uma aparência mais autêntica à imagem final. Conforme você acumula os esguichos e acrescenta mais formas (golfinhos etc.), utilize as ferramentas Transform, Warp e Perspective para manipular a água até chegar à aparência correta. Se um respingo em particular estiver muito claro ou escuro, volte aos ajustes de Levels e mova os deslizantes até que apareçam os reflexos. Para fazer aparecerem mais detalhes e reflexos em diferentes lugares, duplique as camadas de respingo e mescle-as juntas. Use os filtros e desfoques que você achar que funcionam. Seja criativo!

17 Nuvens

Selecione um pincel redondo duro com branco, crie uma nova camada e faça pontos na forma de sua nuvem (variando os valores de opacidade e o tamanho). Aplique Gaussian Blur conforme desejado, acrescente um ligeiro Bevel and Emboss e um modo Shadow Multiply com cores extraídas da área do chão.



18 Nuvens de chuva

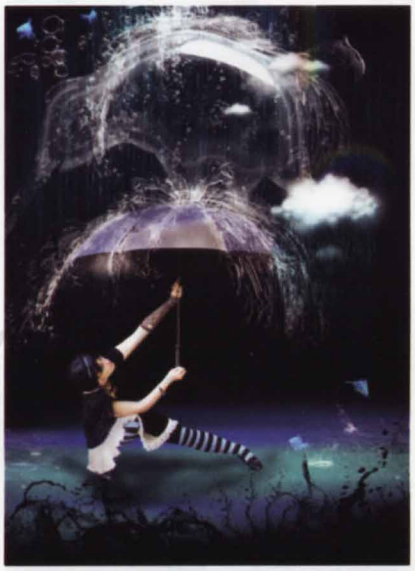
A chuva que sai das nuvens é criada duplicando a camada original do aguaceiro, reduzindo o tamanho de acordo com a largura da nuvem, rotacionando e aplicando o modo de mesclagem Hard Light. Coloque a chuva abaixo da camada da nuvem e adicione um color overlay com modo Color. Use Levels para reduzir ou aumentar as gotas e altere o valor da opacidade para blend.

19 Crie arco-íris

Abra uma nova camada e use a ferramenta Marquee para desenhar um retângulo comprido. Escolha a ferramenta Gradient, selecione as cores do arco-íris e preencha a área arrastando o preenchimento para baixo (segure Shift para mantê-lo reto). Aplique um Gaussian Blur com raio de 15. Use a ferramenta Warp (Edit > Transform > Warp) para dobrar seu arco-íris na forma desejada. Use o modo de mesclagem Screen e altere o valor de opacidade como desejado.

20 Acrescente extras

Agora, comece a acrescentar os detalhes extras, como peixes, bolhas ou gotinhas d'água no chão. Pinte também outras luzes e sombras na garota, incluindo a sombra projetada. Em nosso site há um arquivo de texto com links úteis para alguns dos pincéis usados, incluindo os respingos pretos na parte de baixo da imagem.



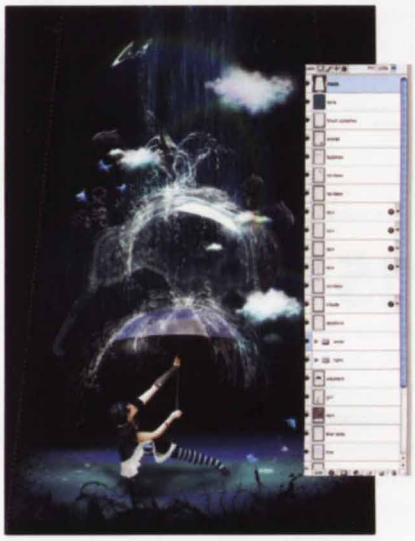
> "A obtenção dos melhores resultados dependerá do tempo que você leva desenhando e alterando as diferentes configurações de Bevel and Emboss ou Plastic Wrap"

21 Um raio de sol

Em uma nova camada, crie um retângulo usando a ferramenta Marquee e preencha com branco. Use a ferramenta Perspective (Select > Transform Selection > Perspective) e faça um cone inclinado, depois remova a seleção e aplique um Motion Blur com ângulo de -45. Ajuste essa camada para Hard Light e reduza a opacidade. Remova áreas, caso necessário.

22 Toques finais

Crie uma nova camada e preencha com uma cor retirada do chão. Depois ajuste a camada para Overlay e reduza a opacidade para ao menos 50%, o que dará à imagem um tom uniforme. Finalmente, mascare as bordas da imagem para ressaltar os efeitos de luz.



WWW.MAC MAIS.COM.BR
A ÚNICA PUBLICAÇÃO DO BRASIL DEDICADA AOS APAIXONADOS POR MACINTOSH, IPOD E CIA
VOLTADA TANTO AO USUÁRIO AVANÇADO COMO AQUELE QUE ACABOU DE COMPRAR SEU PRIMEIRO MAC, A REVISTA TRAZ RESENHAS, TUTORIAIS, WORKSHOPS, ENTREVISTAS E TUDO O QUE FAZ A CABEÇA DOS CRIATIVOS DE PLANTÃO.
Transforme seu Mac mini em um Media Center
» Novas lojas Apple chegam ao Brasil
» Turbine seus sites com o iWeb
» Aprenda a usar o iPhoto
027
MAGIA DO iPHONE
DIGERATI informática e game